6|99 GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

2 CDs + spielbare Exklusiv-Demo

8,90 DM Heroes of Might & Magic 3

Bonus-CD Bonus

Demos: Sports Car GT, Maniacs, Street Wars, Mac North vs. South

Videos: Shogun, Anachronox, Black & White, Urban Chaos

Ultima 9

Exklusiv-Videoreport zum 3D-Rollenspiel-Epos
Lord British packt aus: Origins letztes Solo-Spiel

Jagged Alliance 2

Besser als Commandos: Genialer Taktik-Befreiungskrieg

Idealer Spiele-PC

So geht's: Vom Prozessor-Tausch bis zum Komplett-System



Auf 2 CDs:

3 exklusive Cheat-Tools
Commandos Addon
Siedler 3 Addon
Pizza Syndicate

Mega-Patch
Half-Life (deutsch):
Team Fortress Classic

Exklusiv-Demo
Heroes of Might & Magic 3

Plus: 14 weitere Demos, 10 Videos, 24 Patches, 19 Treiber u.v.m.

Exklusiv-Demo:

Heroes of Might & Magic 3 – Komplettes 4-Wochen-Szenario mit 2 Gegnern

10 Video-Specials:

Ultima 9 Ascension
Zu Besuch bei Origin • Mega-Preview • Das Intro

T.A. Kingdoms
Erste bewegte Bilder vom kommenden Echtzeit-Hit

Black & White
Peter Molyneux demonstriert Ihnen sein neues Spiel

Plus: Shogun • Shadow Company • Urban Chaos • Anachronox • Rally 99



Getestet: Heroes of M&M 3, Descent 3, Baldur's Gate Addon ★ Gelöst: Commandos Addon, Siedler 3 Addon

GameStart!

Bei unserem Besuch in Austin, Texas bei Origin Systems konnten wir nicht nur exklusive Bilder und bislang geheime Infos zum 3D-Rollenspiel-Hammer **Ultima 9 Ascension** ergattern, sondern auch einer beginnenden Umwälzung im Spielmarkt nachspüren: Der wirtschaftliche Erfolg von **Ultima Online** ist so groß, daß immer mehr Firmen Internet-only-Programme designen werden – auf Kosten der Solo-Spiele. Passend zum Thema testeten wir den **UO**-Herausforderer **Everquest**; auch Bioware arbeitet nach ihrem **Baldur's Gate**-Addon (siehe Test) an einer Online-Variante.

Strategen haben diesen Monat ein kaum lösbares Problem: Sie müssen sich zwischen **Jagged Alliance 2** und **Heroes of Might and Magic 3** entscheiden. Beide Programme führen fast zwangsläufig zu Suchtverhalten, weitgehendem Schlafverzicht und stark eingeschränkten sozialen Kontakten – sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt...

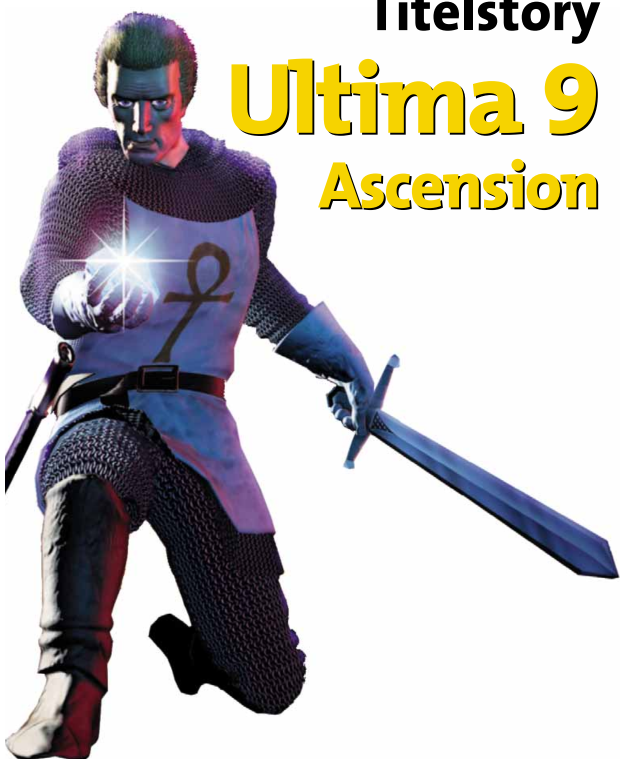
Einmal mehr wollen wir uns bei Ihnen, liebe Leser, bedanken: rund 270.000mal verkaufte sich GameStar im ersten Quartal '99 monatlich. Das freut uns nicht aus wirtschaftlichen Gründen – von den Verkaufs- oder gar Anzeigenerlösen des Hefts sieht unsere Redaktion keine Mark. Vielmehr sichern hohe Absatzzahlen unsere fortgesetzte Unabhängigkeit von der Spiele-Industrie. Zu gerne würden manche Hersteller Einfluß auf unsere Berichterstattung nehmen: »Für dieses Spiel macht ihr bitteschön 10 Seiten, jenes dürft ihr erst in 3 Monaten testen, und wenn euch Programm Y nicht gefällt, dann verzichtet doch einfach ganz auf den Test.« Keine Angst, liebe GameStar-Leser: Wir werden auch weiterhin nur für Sie schreiben – und nicht für die Industrie.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



6/99



Titelstory
Ultima 9
Ascension

20 Unsere Mega-Preview entführt Sie in die Welt von Ultima 9. Exklusiv für GameStar öffnete Origin-Boß Richard Garriott die Pforten zu seinem mystischen Reich Britannia. Folgen Sie uns und dem Avatar in ein bildschönes Land voller Gefahren.



Aktuell

Aktuell

Tests

Tests

Kurztests

Tips&Tricks

Lösungen & Taktiken

Cheats & Kurztips

Hardware

Schwerpunkt: Idealer Spiele-PC

Einzeltests

Rubriken



Black & White



Descent 3



Jagged Alliance 2



Exklusiv-Demo: Heroes of Might & Magic 3
Video-Specials: Ultima 9, Black & White, T.A. Kingdoms, Shogun, Shadow Company ...
Demos: Half-Life (deutsch), X-Wing Alliance, Starsiege, Machines, Sports Car GT Racing ...
Plus: Half-Life Team Fortress, 3 exklusive Cheat-Tools, 19 neue 3D-Treiber, 24 Patches ...

Gerüchte, Szene

Erik ist weg

Unermüdlich verstopfen die TV-Sender das Programm mit Talkshows. Immer wieder werden die gleichen Beziehungsthemen aufgewärmt. Dabei bietet sich die Job-hin-schmeiß-Welle namhafter Spieleprogrammierer als ebenso originelles wie modernes Skandalterrain an. Seit Monaten verschiebt Westwood den Erscheinungstermin für C&C Tiberian Sun. Dann guckt man einen Moment nicht richtig hin und – Schwupps! – schon sitzt Chefdesigner Erik Yeo bei einer neuen Firma und schert sich wenig drum, wie das sehnsüchtig erwartete Strategiespiel fertig wird.

Entlaufene Programmierer, nervlich zerrüttete Bosse und erboste Spieler – das wären Zutaten einer Live-Show auf GameStar TV. Kamerateams durchkämmen in Hubschraubern die Großstadt, um entsprungene Spieledesigner aufzuspüren und sie mit neuer Hardware, Schokolade und Fangnetzen gefügig zu machen. Dann übernimmt Meiser: »Wenn Programmierer zu sehr wechseln – können Leveldesigner treu sein?«.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Command & Conquer 3: »Wir werden es ohne jede Verzögerung diesen Sommer fertigstellen.«

Erik Yeo verläßt Westwood

Verlust für Westwood: Der Lead-Designer von **Command & Conquer 3**, Erik Yeo, hat die Firma zusammen mit dem Westwood-Studioleiter Lewis Peterson verlassen. Die beiden gründen eine eigene Spielefirma namens 7 Studios; Yeo übernimmt den Posten des Design Directors, Peterson kümmert sich ums Geschäftliche. Yeo zu seinem Weggang: »Das ist die große Chance meines Lebens. Für mich ist es nicht einfach, jetzt fortzugehen, aber glücklicherweise sieht **C&C 3** großartig aus und ist in sehr guten Händen.« Westwood betont, daß das Ausscheiden von Yeo keine Folgen für den Erscheinungstermin von **C&C 3** haben werde. »Wir vermissen Erik, aber Tiberium Sun ist in erstklassiger Verfassung. Brett Sperry ist schließlich selbst in das Projekt involviert, und wir werden es diesen Sommer fertigstellen«, sagt Pressesprecher Aaron Cohen. Brett Sperry ist Chef von Westwood und der ursprüngliche Schöpfer von **C&C**.



Erik Yeo: »C&C 3 ist in sehr guten Händen.«

News-Ticker

★★★ **Age of Empires 3:** Bruce Shelley und seine Mannen bei Ensemble Studios arbeiten seit einigen Wochen an einer 3D-Engine namens BANG (Bad Ass New Game) für Teil 3 der Echtzeit-Strategiereihe. ★★★ **Die Siedler 3:** Ab August soll eine zweite Missions-CD zu dem erfolgreichen Aufbauspiel erscheinen. Laut Blue Byte steuern Sie darin auch ein weibliches Volk: Amazonen. ★★★ **Postwert:** 268.147 Amerikaner haben sich bei einer Umfrage der US-Post für eine Briefmarke zum Thema Computerspiele entschieden. Der Fall der Berliner Mauer landete auf Platz zwei mit gut 3.000 Stimmen weniger. Die Marke erscheint nächstes Jahr. ★★★ **Blockbuster:** Die US-Videoverleihkette vermietet künftig auch PC-Spiele. Die Programme müssen vor Spielbeginn mit einem Code aus dem Internet freigeschaltet werden. ★★★ **Bullfrog:** Les Edgar, neben Peter Molyneux Gründer des Ochsenfrosch-Labels aus England, verläßt das Unternehmen. ★★★ **Accolade:** Der Spieleentwickler (Test Drive) wurde von Infogrames für rund 55 Millionen Mark übernommen. ★★★ **Daikatana:** So lautet der (inoffizielle) Name für das nächste Unreal-Technik-Update – weil sich der Erscheinungstermin ständig verschiebt. ★★★ **Access Software:** Der Produzent von Golfsimulationen wurde von Microsoft aufgekauft. ★★★ **Shiny:** Dave Perry werkelt angeblich an einem Online-Aufbauspiel unter dem Titel Sacrifice.

Streit um Jugendschutz

Spielehersteller und Jugendschützer liegen schon länger im Clinch, jetzt eskaliert der Streit: Auf Anordnung der Landesjugendbehörden soll die bisher freiwillige Alterseinstufung bei Computerspielen durch eine Kennzeichnungspflicht ersetzt werden. Für die soll die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), nicht mehr das Gegenstück USK aus der Spielewelt, zuständig sein. Folge: Jedes Spiel, egal ob aus deutschen Preßwerken oder importiert, dürfte erst nach Freigabe verkauft werden.



In dem Streit geht es auch darum, wer künftig die Altersfreigaben für Computerspiele vornehmen soll. Von jeher argwöhnt die Spieleseite, die Filmwirtschaft wolle sich mit Hilfe der FSK die unliebsame Konkurrenz Computerspiel vom Halse halten. »Daß wir unsere Produkte nun von einer Konkurrenzbranche beurteilen lassen sollen, ist absurd«, sagt Hermann Achilles, einer der zwei Geschäftsführer vom Verband der Unterhaltungssoftware in Deutschland. Bislang wurde kein mit dem Siegel »Nicht geeignet unter 18 Jahren« gekennzeichneter Titel vom Staatsanwalt kassiert. Der Anteil dieser Programme lag insgesamt bei fünf Prozent.

Michael Crichton

Michael Crichton, Autor von **Jurassic Park** und anderen Bestsellern, eröffnet seine eigene Spielefirma, Timeline Studios. Der Schriftsteller ist nach eigenen Angaben seit 20 Jahren Spielefan und hat anno '82 ein Grafikadventure mit dem Titel **Amazon** produziert. Crichton dazu: »Ich will komplexe und hochgradig interaktive Welten schaffen.« Wie das aussieht, will er ab Frühjahr 2000 zeigen.



Michael Crichton: Der Jurassic-Park-Autor eröffnet seine eigene Spielefirma.

Ultima Online

In Amerika wechseln derzeit über den Internet-Versteigerungsservice E-Bay (www.ebay.com) gut ausgestattete **Ultima Online**-Helden für viel Geld den Besitzer. Laut Hersteller Origin haben mittlerweile zwei Avatare für umgerechnet jeweils gut 5.500 Mark ein neues Herrchen gefunden, mehrere andere wurden für je rund 3.500 Mark verkauft.



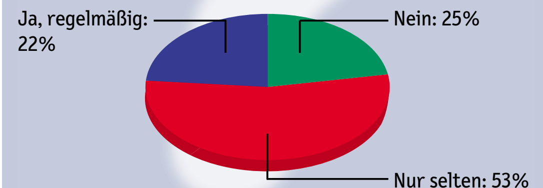
Ultima Online: Avatars gesammelte Schätze

Frage des Monats

In Ausgabe 5/99 fragten wir:

»Kaufen Sie amerikanische oder englische Original-Versionen von Spielen?«

Ergebnis: Überraschend viele GameStar-Leser greifen zur US-Fassung: Stolze 22 Prozent der Umfrage-Teilnehmer regelmäßig, 53 Prozent immerhin ab und zu.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (5/99)

Eidos Deutschland

Eidos will in Deutschland ein eigenes Entwicklungsstudio aufbauen. Das soll vor allem Spiele für den hiesigen Markt entwerfen. Eidos nennt beispielsweise die Möglichkeit, **Tomb Raider**-Levels in München oder anderen deutschen Schauplätzen anzusiedeln. PS

Börsenfieber

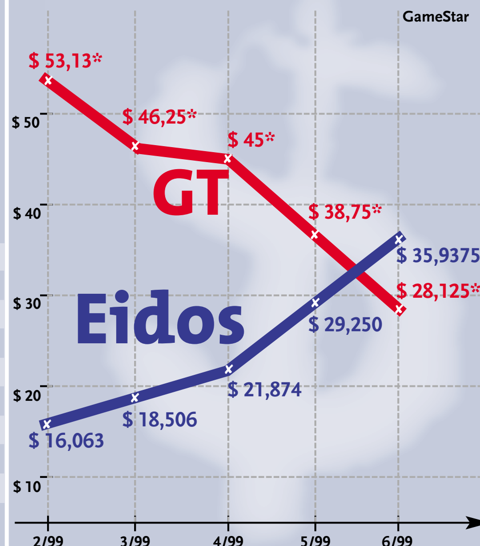
Schlußkurs vom 23.04.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Computerspiele-Firmen (laut www.nasdaq.com). Wir drucken die Schlußkurse vom 23.4.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 24.3.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	AKLM	$	6,750	-12,55%
Activision	ATVI	$	11,312	+2,84
Eidos	EIDSY	$	35,938	+22,86%
Electronic Arts	ERTS	$	52,000	+16,36%
GT Interactive	GTIS	$	2,813	-27,42%
Hasbro	HAS	$	32,126	-15,51%
Interplay	IPLY	$	2,000	+16,87%
Microsoft	MSFT	$	84,938	**
Take 2	TTWO	$	9,500	-11,76%

** Aktiensplit, daher diesen Monat keine Veränderungsangabe

Gewinner und Verlierer



GT Interactive in Nöten, Eidos legt kräftig zu: So extrem wie bei diesen Unternehmen verlief kein anderer Spielkurs seit dem ersten GameStar-Börsenfieber. GT Interactive gab massive Verluste für das vierte Quartal '98 in Höhe von umgerechnet 90 Millionen Mark bekannt und entließ 650 der rund 1.800 US-Mitarbeiter; gute Spiele wurden nicht veröffentlicht. Dagegen boomen die Aktien von Eidos. Um 123,72 Prozent konnten die Papiere des britischen Unternehmens zulegen. Unter den erschienenen Titeln: Commandos Addon, Warzone 2100.

* aus Vergleichsgründen: Kurs für 10 GT-Aktien

Spiele News

Käuflicher Charakter

Es war nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Abzocker hochrangige Ultima-Online-Charaktere gegen Bares verschachern würden (siehe Szene-News). Daß dabei das Spielprinzip ad absurdum geführt wird, scheint die kapitalträchtige Kundschaft nicht zu stören. Ich sehe jetzt schon die Trittbrettfahrer, die sich einen Keller voller Hilfswilliger halten, welche auf Teufel komm raus neue Charaktere züchten. Oder wie wärs mit einem Heimlieferservice? »Call an Avatar« bringt Ihnen den Wunschhelden binnen Minuten auf die Festplatte. Und wer sagt, daß dieses Phänomen nur auf UO beschränkt bleibt? Ich zum Beispiel hätte eine voll ausgebaute Sim City und einen lamettaschweren Ordensträger aus Falcon 4.0 gegen Höchstgebot abzugeben. Die eingesparte Zeit, die Sie ansonsten spielend (und mit jeder Menge Spaß) vorm Rechner verbracht hätten, können Sie effektiv zum (weniger lustigen) Gelderdienen nutzen. Von dem Kapital können Sie sich dann wieder neue Spielstände leisten...



Mick Schnelle
Redakteur



Diablo 2: Blizzards Rollenspiel ist zu gut 70 Prozent fertig.



Catan: Aufgebohrte »Siedler von Catan«-Umsetzung nebst Seefahrer-Erweiterungsset.

Catan – Die erste Insel

Gemeinsam mit dem Catan-Erfinder Klaus Teuber werkeln die Mülheimer Funatics an der Brettspiel-Umsetzung **Catan – Die erste Insel**. Ursprünglich sollte das Spiel **Die Siedler von Catan** heißen, allerdings wurde der Titel nach einem Rechtsstreit mit Blue Byte geändert. Catan wird sowohl das Basisspiel als auch die Seefahrer-Erweiterungen umfassen und sich an alle Regeln des großen Vorbilds halten. Am PC entscheidet ein virtueller Würfel, wer Ressourcen einsackt und wie die Preise sich entwickeln. Derzeit arbeiten die Entwickler an der KI für die Computergegner der Solomissionen. Die sollen sich wie echte Menschen verhalten, bekommen individuelle Spieleigenschaften, einen eigenen Charakter und Sprachausgabe verpaßt. Nach derzeitigem Stand besiedeln Sie die Funatics-Inseln ab Oktober ’99.

Info: Funatics, www.funatics.de

Diablo 2

Zügig geht derzeit bei Blizzard die Entwicklung des Action-Rollenspiels **Diablo 2** vonstatten. Jetzt hat die Software-Schmiede auch die letzte der fünf Heldenklassen fertiggestellt, den Barbaren. Als einzige Figur benutzt der mächtige Krieger zwei Waffen gleichzeitig, außerdem kann er (durch einen langen Mausklick des Spielers) mit einigen Knüppeln Kraft für besonders starke Schläge sammeln. Auch das dritte (von vier) Kapiteln ist beinahe geschafft und **Diablo 2** damit laut Blizzard zu gut 70 Prozent vollendet. Bei einem Besuch von Bill Roper in der GameStar-Redaktion konnten wir die neueste Version spielen und den ersten Boßgegner Andariel verprügeln.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40

Half-Life Missions-CD



Wissenschaftler, Dimensionstor, Aliens – wer **Half-Life** gespielt hat, kennt die Geschichte. Zeit, das alles aus einem anderen Blickwinkel kennenzulernen. In der offiziellen Missions-CD **Opposing Force** sollen Sie in die (blecherne) Haut eines Soldaten schlüpfen. Der kehrt zurück in die Black Mesa Forschungsstation und kämpft dort weiter, unter anderem gegen eine weitere Alien-Rasse. **Opposing Force** wird nicht von Valve, sondern unter deren Obhut von einem Team namens Gearbox entwickelt. Die standen bis März ’99 bei Electronic Arts unter Vertrag und sollten dort ein 3D-Actionspiel programmieren; das Projekt wurde wegen Terminverzögerungen gestoppt. Falls es diesmal besser klappt, wird »**Op For**« im Herbst ’99 fertig.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40

Nice 2: Tune-Up

Für das erfolgreiche deutsche Rennspiel Nice 2 will Synetic eine Addon-CD nachlegen. In Tune-Up erwarten Sie insgesamt sechs neue Strecken in Kanada und am Gardasee. Außerdem finden Sie fünf Wagen der 200-PS-Klasse. Etwas Grafiklifting und eine Handvoll Designverbesserungen sollen das Paket abrunden. Ab Juni '99 treten Sie voraussichtlich aufs virtuelle Gaspedal.
Info: Synetic, www.synetic.de


Nice 2 Tune-Up: Flitzen mit fünf neuen Autos.

MDK 2

Abgefahrene Action und schräger Humor sollen die Markenzeichen von MDK 2 werden. Anders als im Vorgänger können Sie in jede der drei Hauptfiguren schlüpfen. Als Kurt werden Sie sich unsichtbar machen, besonders gut schleichen und Aliens aus der Ferne per Scharfschützenvisier erledigen können. In der Rolle des sechsbeinigen Roboterhundes Max dürfen Sie gleichzeitig vier großkalibrige Knarren in den Pfoten halten und als Wissenschaftler Doc Hawkins verwandeln Sie gewöhnliche Gegenstände in explosive Extras. Derzeit sind acht große Levels geplant, unter anderem werden Sie voraussichtlich in einer interstellaren Kunstgalerie sowie auf einem rotierenden Asteroiden kämpfen. MDK 2 wird von Bioware, der Firma hinter dem Rollenspiel-Hit Baldur's Gate, entwickelt und soll Ende '99 fertig sein.
Info: Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33


MDK 2: Action in galaktischen Kunstgalerien.

Die Chroniken des Schwarzen Mondes

Cryo wagt sich nach Saga zum zweiten Mal ins übervölkerte Genre Echtzeit-Strategie. Die Chroniken des Schwarzen Mondes spielt vor dem düster-dämonischen Hintergrund der gleichnamigen Comic-Reihe und soll epische Schlachten mit bis zu 4.000 beteiligten Kriegern bieten. Zwischen den Gefechten verwalten Sie Ihr Lehngut und schieben Armeen auf der Karte des Fantasyreiches Lhynn umher. Der schwarze Mond soll Anfang Juni '99 über Deutschland aufgehen.
Info: Cryo, ☎ (05241) 95 35 39

Deep Space Nine

Die unendlichen Weiten von Star Trek waren bislang wenig ergiebig für Spielspaß. Mit Deep Space Nine – The Fallen soll sich das ändern. Wahlweise spielen Sie als Sisko, Worf oder Kira. Sie betreten die föderierte Raumstation zum Ende der sechsten Staffel und beschützen Zivilisten oder legen sich mit einer neuen Alien-Rasse an. Deep Space Nine wird mitsamt der Ops, dem Habitatring und Quarks Bar nachgebaut. Außerdem sollen Sie eine Station der Jem Hadar kennenlernen, in der Defiant unterwegs sein und Cardassia besuchen. Das Programm nutzt eine verbesserte Version der Unreal-Engine und wird von Simon & Schuster produziert.


Deep Space Nine: Als Sisko erforschen Sie Ihre Raumstation.

GameStar-Charts MAI JUNI

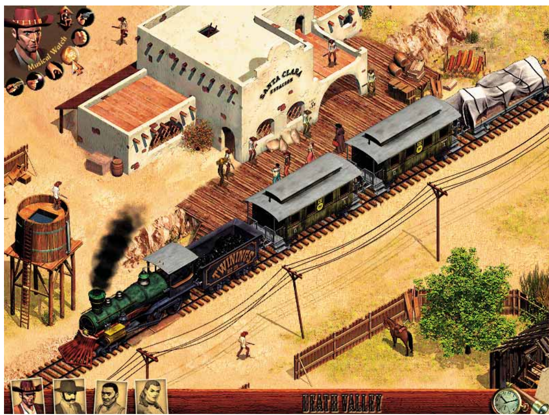
Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	SirTech	88%
2	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	88%
3	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	87%
4	Heroes of Might&Magic	Strategiespiel	New World C.	86%
5	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	Eidos	86%
6	Everquest	Online-Rollenspiel	Sony	85%
7	Civilization: Call to Power	Strategiespiel	Activision	84%
8	Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	83%
9	Expendable	Actionspiel	Rage Software	82%
10	Silver	Action-Adventure	Infogrames	82%
11	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	79%
12	Starsiege	Mechspiel	Sierra	78%
13	Sports Car GT	Rennspiel	Electronic Arts	74%
14	Hell-Copter	Actionspiel	Ubi Soft	74%
15	Jack Nicklaus 6	Golf-Simulation	Activision	74%
16	Recoil	Actionspiel	Electronic Arts	73%
17	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	73%
18	UEFA Champions League	Sportspiel	Eidos	70%
19	Viva Fußball	Sportspiel	Virgin	69%
20	Imperialismus 2	Strategiespiel	SSI	68%

Die 20 besten PC-Spiele im Mai und Juni. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 5/99 und 6/99.

Spiele News

Death Valley

Spellbound schickt hartgesottene Cowboys im Commandos-Stil in den wilden Westen. In Death Valley dürfen Sie im Jahre 1870 Bundesagent John »Coop« Cooper durch 24 Missionen dirigieren.



Death Valley: Echtzeit-Strategie mit rauchenden Colts.

Bei seiner Jagd nach dem Geheimnis des tödlichen Tals ist er anfangs allein. Später schließen sich bis zu sechs Gefährten an, die allesamt über Spezialfähigkeiten verfügen. Doc McCoy ist Meister im Brunnenvergiften. Coops Freundin Jane verdreht ahnungslosen Ganoven den Kopf, bevor sie sie mit ihrem Handtaschenrevolver erledigt. Westernfreunde müssen sich noch bis zum 1. Quartal 2000 gedulden.

Info: Spellbound, www.spellbound.de

Panzer General 3

Im jüngsten Sproß von SSIs Panzer General-Familie rumpeln Ihre Einheiten über frei zoom- und drehbares 3D-Terrain. Die Engine hat man sich beim Mindscape-Titel Prince of Persia 3D entliehen. Trotzdem basieren die Schlachtfelder nach wie vor auf Hexfeldern, und die Gefechte laufen rundenweise ab. Künftig sollen die schon im Vorgänger



Panzer General 3: Die Hexfelder liegen über einer detaillierten 3D-Landschaft.

rudimentär vorhandenen Anführer eine zentrale Rolle spielen. Die Fähigkeiten des Kommandanten werden über die Aktionsmöglichkeiten einer Einheit entscheiden. Im Gegenzug will SSI die Truppen vereinfachen und die Kampfstärke nur mit einem einzigen Wert angeben. Im September '99 sollen Hexfeld-Taktiker die Schlachten des Zweiten Weltkriegs erneut austragen können.

Info: Mindscape, ✆ (089) 61 30 92 35

Hostile Waters

Action und Strategie, beides möglichst unkompliziert, will Hostile Waters verbinden. Das Spiel versetzt Sie in die Rolle eines Rebellen, der im Jahr 2013 gegen multinationale Konzerne streitet. Gut die Hälfte von jeder Mission werden Sie direkt vor Ort in Kampfhubschraubern oder Jets verbringen, die andere als Kommandant über der strategischen Echtzeit-Karte. Deren Bedienung soll weitgehend den bekannten Interfaces etwa aus StarCraft ähneln. Besonderen Wert legen die Entwickler auf überzeugende Physik. Jeder Gegenstand soll wie in der Wirklichkeit fallen, fliegen oder plumpsen. Das wird spielerisch wichtig sein – beispielsweise, um den Gegner unter einer einstürzenden Brücke zu begraben. Ende '99 sollen Sie selbst ausprobieren können, ob das tatsächlich funktioniert.

Info: Take 2, www.take2.de

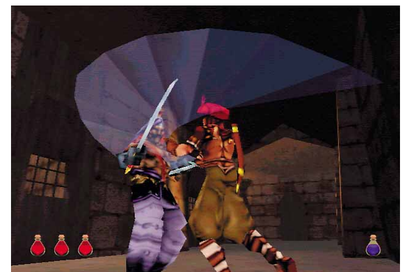


Hostile Waters setzt auf realistische Physik.

Prince of Persia 3D

Abenteuer in Arabien verspricht das Actionspiel Prince of Persia 3D. Als blaublütige Hoheit sollen Sie nach einer entführten Prinzessin suchen. Gekämpft wird per Krummsäbel oder mit Pfeil und Bogen. Im Spielverlauf finden Sie auch magische Tränke und erledigen per Zauberspruch die Feinde – mörderische Muselmanen und allerlei Fabelgestalten. Die Levels orientieren sich an orientalischen Motiven. Sie sind in Palästen, geheimnisvollen Ruinen oder fremdländischen Festungen unterwegs. Spätestens im Herbst '99 soll es in die Welt von 1001 Nacht gehen.

Info: Red Orb, ✆ (089) 61 30 92 35



Prince of Persia 3D: Mit scharfer Klinge erledigen Sie die unhöflichen Untertanen.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[3]	StarCraft
2	[1]	Half-Life
3	[2]	Die Siedler 3
4	[4]	Baldur's Gate
5	[8]	Unreal
6	[10]	Diablo
7	[5]	Anno 1602
8	[7]	Age of Empires
9	[6]	Need for Speed 3
10	[12]	C&C2: Alarmstufe Rot
11	[9]	Fifa 99
12	[13]	Commandos
13	[11]	Sim City 3000
14	[19]	Alpha Centauri
15	[14]	Tomb Raider 3
16	[15]	Dark Project
17	[20]	Grand Theft Auto
18	NEU	Rollercoaster Tycoon
19	NEU	Silver
20	[-]	WarCraft 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.


Theme Park 2: Mit Karacho sausen wir die dreidimensionale Achterbahn hinunter.

Theme Park 2

Über allem hing der Geruch von Pommesbuden: Wer Erinnerungen an sommerliches Schlangestehen im Familienverbund aufleben lassen will, kann das ab Ende '99 im Aufbauspiel Theme Park 2 tun. Bullfrog setzt spielerisch auf die altbewährten Zutaten. Sie managen Ihren Freizeitpark so, daß die Besucher sich um die Eintrittskarten reißen und abends möglichst viel Kleingeld in der Kasse klingelt. Die Grafik präsentiert sich künftig dreidimensional. Sämtliche Attraktionen, vom Superlooping bis zur Geisterbahn, sollen Sie in echtem 3D selbst befahren dürfen. Geplant sind vier Grafiksets: Horror, Königreich, Fantasy und Weltraum-Ambiente. Park-Eröffnung ist voraussichtlich Ende '99.
Info: Electronic Arts, www.ea.com


Deep Fighter: Frachtschiff voraus! Belebte Unterwasserwelten wollen verteidigt werden.

MiG Alley

Rowan Software, Macher von Flying Corps, schickt Sie in MiG Alley in den Koreakrieg. Als Kommodore führen Sie eine amerikanische Staffel durch eine dynamische Kampagne. Wenn Sie gut abschneiden, tauschen Sie bald Ihre klapprige P-51 Mustang gegen eine schnittige F-86 Sabre, einen der ersten Düsenjäger. Insgesamt sollen Sie mit vier verschiedenen Jets und Propellermaschinen russische MiGs vom Himmel holen. Im Verlauf des Krieges kontrollieren Sie auch andere Staffeln, bis Sie schließlich den gesamten Feldzug planen dürfen. Voraussichtlich im Juni '99 gehen Sie auf MiG-Jagd.
Info: Koch Media, ✆ (0130) 81 76 58

Deep Fighter

Criterion Studios taucht wieder ab. Die Macher von Sub Culture programmieren derzeit am Unterwasser-Actionspiel Deep Fighter. Als Gefreiter einer Abwehrtruppe sollen Sie in den Weltmeeren Patrouille schieben und Ihr Mutterschiff verteidigen. Außerdem werden Sie in ökologischer Mission unterwegs sein: Der feuchte Lebensraum steht unter Ihrem Schutz, defekte Anlagen wollen schnellstmöglich repariert werden. Im Vordergrund werden aber heftige Gefechte stehen. Die Tauchtour soll im Winter '99 starten.
Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 00 33

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Civilization: Call to Power
2	NEU	X-Wing Alliance
3	[15]	Rollercoaster Tycoon
4	[1]	Sim City 3000
5	NEU	Commandos: Im Auftr. d. Ehre
6	[3]	Die Siedler 3
7	NEU	Toca 2
8	NEU	Pizza Syndicate
9	NEU	Silver
10	[2]	Alpha Centauri
11	NEU	Lands of Lore 3
12	[9]	Fifa 99
13	NEU	Superbike World Champ.
14	[7]	Anno 1602
15	[4]	Baldur's Gate
16	NEU	Requiem
17	[6]	Tomb Raider 3
18	[5]	Half-Life
19	[11]	Falcon 4.0
20	[16]	Worms Armageddon

Erhebungszeitraum: April '99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Amen – The Awakening

Ein ungewöhnliches 3D-Actionspiel entwickelt Cavedog (Total Annihilation). In Amen – The Awakening werden Sie als britischer Antiterror-Experte Bishop Six nach Amerika beordert, als sich ein


Amen: Nachgebaute Kneipen und freundliche Barkeeper.

Großteil der Bevölkerung dort vom gesunden Menschenverstand verabschiedet und kollektiv Amok läuft. Amen will in Sachen Leveldesign auf Realismus setzen; unter anderem sollen Sie durch einen originalgetreu nachgebauten Flughafen und ein U-Bahnsystem marschieren. PS
Info: GT, ✆ (01805) 25 43 91

Technik News



Purzelnde Preise bei Pentium III.

(T)raumklang?

Kaum hat Creative Labs seinen 3D-Sound-Standard EAX einigermaßen etabliert, da kontert Aureal mit einer neuen Version des Surround-Systems A3D. Wie in den Anfangszeiten der 3D-Beschleunigerkarten müssen sich die Spielehersteller nun entscheiden, welches System sie unterstützen. Für mich heißt das: Solange sich nicht einer der Standards durchgesetzt hat, werde ich mir auch keine 3D-Soundkarte kaufen. Schließlich will ich meine Moneten nicht für einen Klangkörper ausgeben, der nächstes Jahr mangels Spiele-Unterstützung nur noch Piepstöne von sich gibt.



Außerdem bleibt es ja nicht bei der Investition für die Soundkarte. Eine Surround-Anlage mit akzeptabler Tonqualität kostet richtig viel Geld. So genießen im Moment lediglich betuchte Fans echten Raumklang. Alle anderen zahlen extra für EAX und Co, obwohl die wenigsten Spiele 3D-Sound sinnvoll unterstützen. Wozu beispielsweise der Surround-Patch für Alpha Centauri gut sein soll, wird wohl ein Geheimnis von Firaxis bleiben.

Walter Reindl
Redakteur

Pentium III wird billiger

Intels neuer Spitzenchip ist erst zwei Monate auf dem Markt, schon purzeln die Preise. Der 450-MHz-**Pentium III** soll demnächst für rund 800 Mark zu haben sein, die 500-MHz-Variante für etwa 1.250 Mark. Gleichzeitig senkt Intel die Preise für die **Pentium II**-Reihe, die um bis zu 30 Prozent billiger werden soll. Intels Hauptkonkurrent AMD will nachziehen: der **K6-III/400** wird beispielsweise nur noch mit rund 500 Mark zu Buche schlagen. Mit den Verkaufszahlen des Dreiers kann Intel übrigens durchaus zufrieden sein; **Pentium III**-Systeme machten in den USA schon im ersten Monat immerhin beinahe 10 Prozent der verkauften Rechner aus.

Info: www.intel.com

Videologic Sonic Vortex 2

Auch Videologic wird auf ihren Soundkarten in Zukunft das 3D-Sound-System **A3D 2.0** von Aureal einsetzen. Die erste Soundkarte mit der neuen Technik hört dort auf den Namen **Sonic Vortex 2** und verfügt über 16 Kanäle für 3D-Klangquellen. 60 weitere Stimmen sind für Echtzeiteffekte und Verzerrungen vorgesehen. Der obligatorische Wavetable-Synthesizer wird ebenso mit dabei sein wie eine umfangreiche Software-Sammlung. Laut Hersteller ist die Karte Soundblaster-kompatibel. Die **Sonic Vortex 2** soll demnächst für 150 Mark im Laden stehen.

Info: www.videologic.com



Starke Karte mit A3D-2.0-Unterstützung: Sonic Vortex 2.

Schnelle Speicher

Fujitsu hat mit dem Verkauf von 128-MByte-SDRAM-Modulen (Synchronous Dynamic Random Access Memory), die den PC133-Standard erfüllen, begonnen. Den Speichertakt von 133 MHz erreicht Fujitsu auf einem Chip mit einer Größe von nur 85 Quadratmillimetern, der in 0,20-Micron-Technologie gefertigt wird. Mit der Massenproduktion will man im Oktober beginnen, erste Muster sollen noch im Mai ausgeliefert werden. PC133-SDRAMs erlauben einen Zugriffstakt von 133 MHz zwischen Hauptspeicher und Prozessor, was Leistungsvorteile gegenüber dem derzeitigen PC100-Standard bringen soll.

Info: www.fujitsu.com

Diamond Rio mit 64 MB

Von Diamonds schickem MP3-Player **Rio** gibt es jetzt eine aktualisierte Version mit mehr Speicherplatz. Der **Rio PMP 300 Special Edition** glänzt mit satten 64 MByte Speicherkapazität; das soll für rund eine Stunde digitaler Musik in hoher Qualität ausreichen. Außerdem können Sie das Gerät bis auf 96 MByte aufrüsten. Die Special Edition unterscheidet sich von ihrem Vorgänger durch ein transparentes Plastikgehäuse und soll rund 450 Mark kosten.

Info: www.diamondmm.de



Bis zu zwei Stunden MP3-Musikgenuß mit der Rio Special Edition.

Matrox G400 Max

Millennium sollen die neuen Matrox-Grafikkarten mit dem G-400-Chip heißen, den es auch in einer Max-Version geben wird. Dank strenger Selektierung und dadurch höheren Taktraten soll die **G400 Max** um bis zu 30 Prozent schneller als die Standardversion sein. Außerdem hat der RAMDAC dann statt 300 satte 360 MHz, was Auflösungen von bis zu 2048x1536 ermöglicht. Die Preise: 399 Mark für eine G400 mit 16 MByte, 599 Mark für die Max-Version mit 32 MByte SGRAM.
Info: www.matrox.de



Expendable zeigt auf einer Matrox G400 Max außergewöhnliche Grafikeffekte.

Saitek Cyborg 2000

Der beliebte **Saitek Cyborg 3D**-Joystick (Test in GameStar 12/98) bekommt eine abgespeckte Version zur Seite gestellt. Alle mechanischen Funktionen, wie das Justieren der Handballenauflage oder die komplette Umstellung auf Linkshandbetrieb, wurden beibehalten. Lediglich die umfangreichen Programmier-Funktionen fehlen dem **Cyborg 2000**. Dafür kostet er mit etwa 80 Mark auch nur knapp halb soviel wie der große Bruder. Die Auslieferung an den Handel soll im Mai 1999 erfolgen.
Info: www.saitek.de



So robust wie der Cyborg 3D, aber nicht programmierbar: der Saitek Cyborg 2000.



Xlerate Pro: neue Klangdimensionen dank A3D 2.0.

Terratec Xlerate Pro

Stärkster Konkurrent zu Creative Labs' 3D-Sound-Technik **EAX** ist das A3D-System der Firma Aureal. Gerade mal fünf namhafte Soundkartenhersteller durften die neue Version 2.0 von Aureal lizenzieren – darunter Terratec, die mit der **Xlerate Pro** ihre erste A3D-2.0-Karte vorlegt. Der 3D-Sound-Chip soll bis zu 16 Tonquellen gleichzeitig verwalten, im Klang verändern und frei im Raum positionieren können. Mit an Bord ist bei der **Xlerate Pro** außerdem ein Wavetable-Synthesizer mit 4 MByte großem Sampleset. Die Soundblaster-Pro-kompatible Karte wird rund 180 Mark kosten.
Info: www.terratec.de



Die erste kugellose, wartungsfreie Maus: Intellimouse Explorer von Microsoft.

Kugellose Maus

Microsoft will mit der **Intellimouse Explorer** die Mäusetechnik revolutionieren. Die Kugel wird durch das Intelli-Eye-Verfahren für optische Bewegungsverfolgung ersetzt, das auf praktisch jeder Oberfläche, ausgenommen Glas- und Spiegelflächen, funktionieren soll. Durch den Verzicht auf jegliche mechanische Bauteile ist die Maus so gut wie wartungsfrei. Der integrierte optische Sensor tastet dazu die Oberfläche 1.500mal pro Sekunde ab und schickt die Daten an einen digitalen Signalprozessor (DSP), der die ermittelten Positionsveränderungen an den Computer weiterleitet. Dieses Verfahren soll einen wesentlich präziseren Umgang mit der Maus ermöglichen. Die Markteinführung ist für den September 1999 zu einem Verkaufspreis von etwa 130 Mark geplant.
Info: www.microsoft.de

600-MHz-AMD im Kühlschrank



Die Gehäusekühlung ermöglicht Taktraten von 600 MHz beim K6-2.

Die US-Firma Kryo Tech will in den kommenden Wochen einen Rechner auf den Markt bringen, der dank spezieller Kühltechnik einen auf 600 MHz hochgetakteten **K6-2**-Prozessor betreiben kann. Normalerweise arbeitet der eingesetzte Prozessor mit 475 MHz. Das von Kryo Tech entwickelte Kühlsystem sorgt im PC-Gehäuse für Temperaturen von minus 40 Grad Celsius und ermöglicht so extrem hohe Taktfrequenzen. Kryo Tech bietet den Rechner in einer Basiskonfiguration mit Prozessor, Mainboard, Stromversorgung, Gehäuse und Kühlsystem für 1.150 US-Dollar auch online an.
Info: www.kryotech.com/k63index.asp

Neues DVD-Duo

Es ist schon die vierte Generation von DVD-Laufwerken, die Creative Labs inzwischen anbietet: Der neue **DVD Blaster 6x** liest die vollgepackten Datenscheiben mit sechsfacher Geschwindigkeit. Bis zu 8,1 MByte pro Sekunde schaufelt das Laufwerk laut Hersteller in den Speicher. Herkömmliche CD-ROMs beschleunigt der **DVD Blaster** immerhin auf die 24fache Drehzahl.

Zeitgleich bringt Creative Labs das **DVD Encore 6x** auf den Markt. Der große Bruder enthält neben dem Laufwerk die Decoderkarte **Dxr3**, mit der Sie DVD-Filme am PC genießen können. Die Karte soll Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200 ermöglichen und den Dolby-AC3-Soundstandard unterstützen; außerdem werden Sie auch Ihren Fernseher an den Decoder anschließen können. Das flotte DVD-Duo hat seinen Preis: Die **Encore 6x** kostet 500 Mark, der **DVD Blaster 6x** schlägt mit rund 300 Mark zu Buche. WR
Info: www.creativelabs.com



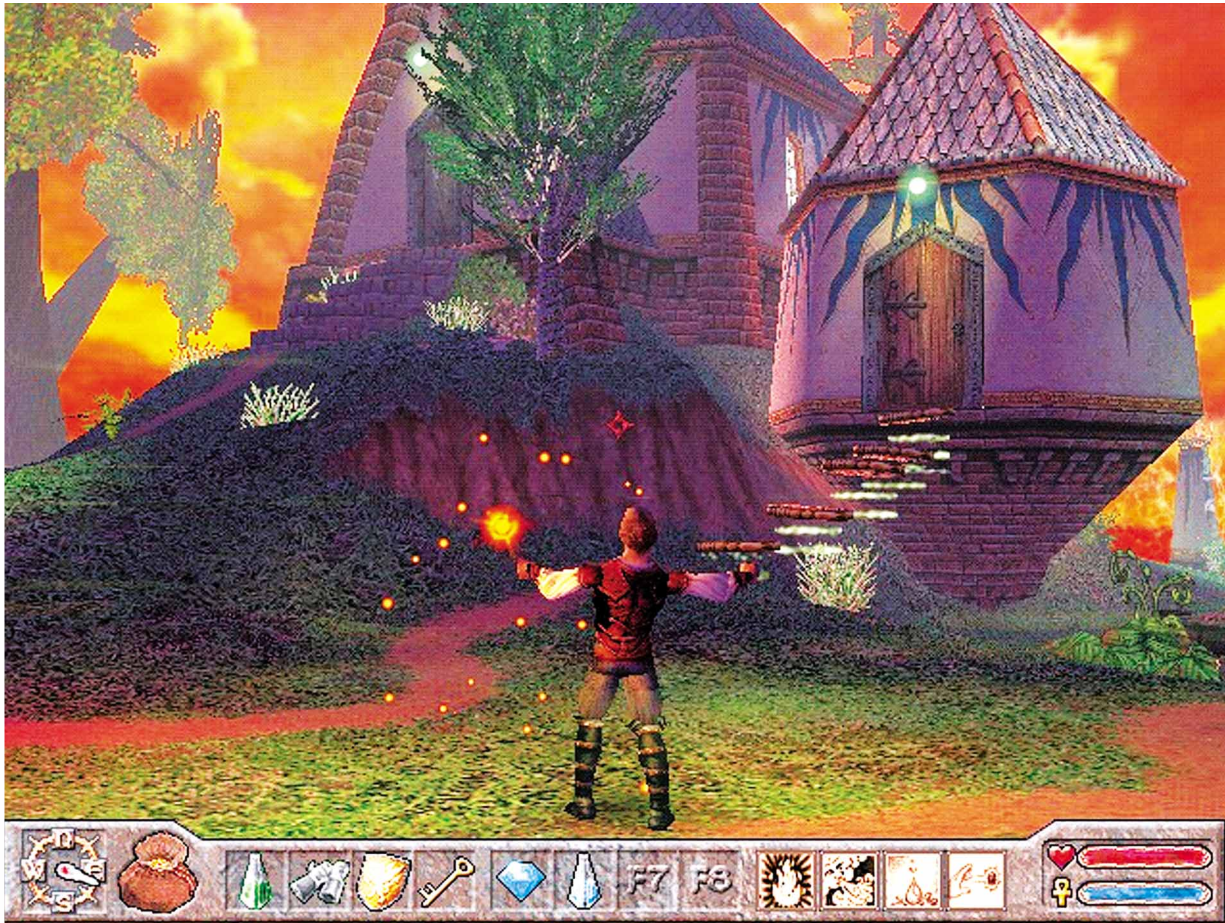
Creative Labs' DVD Encore 6x enthält DVD-Laufwerk und Decoderkarte.

Triumph des Rollenspiel-Genres

Ultima 9
Ascension

Nach fünf Jahren Pause erscheint bald Teil 9 der traditionsreichsten PC-Spieleserie überhaupt. Zum ersten Mal verbindet ein Ultima detailvernarrte Rollenspiel-Komplexität mit bahnbrechender 3D-Technologie. Bei unserem Origin-Besuch konnten wir die monstergespickten Regionen der neuen, alten Fantasy-Welt erkunden.

Inhalt



In der Magier-Stadt Moonglow trainiert unser Avatar seine Zauberfähigkeiten. Die Leiste unten im Bild zeigt Kompaß, Geldvorräte und zwölf Quick-item-Slots. In letztere können Sie Waffen, Objekte oder auch Zaubersprüche legen. Rechts sehen Sie Lebens- und Manaenergie.

Ein Transatlantik- und ein Inlands-Mondtor führten die GameStar-Scouts Lenhardt und Langer in die grünen Hügel vor Austin, Texas, wo Lord British mit seinem Troß Quartier bezogen hat. Bürgerlich heißt der Regent Richard Garriott und sein Hofstaat Origin; seit fast 20 Jahren sorgen sie für spannende Abenteuer in der Parallelwelt Britannia. Das neueste wird Ultima 9 Ascension heißen. Einen vollen Tag lang führten uns Garriott, Lead Designer Seth Mendelsohn und Senior Producer Eric Lux das 3D-Rollenspiel vor.

Komplex & prächtig

Mit Ascension naht das Ende der dritten Triologie eines Epos, das 1980 mit Ultima begann. Während man dessen simple Held-tötet-Fiesling-Story an zwei Tagen durch hatte, steigerte sich die Komplexität in den Fortsetzungen deutlich – auf Kosten der Zugänglichkeit. Ultima 8 sollte Einsteiger mit ins Boot holen, enttäuschte aber Veteranen mit allerlei Tiefgang-Kompromissen. Teil 9 kehrt zurück ins komplexe Britannia und hat gleichzeitig eine ausgesprochen prächtige 3D-Grafik. Die Welt ist aus einem Guß, und nicht in einzelne Levels unterteilt. Garriott läßt die Verkettung von Städten, Tugenden, Schreinen und Dungeons wieder aufleben. Und zu guter Letzt orientiert sich das Spiel in Sachen einfacher Einstieg an den in dieser Beziehung führenden japanischen Konsolenspielen wie Zelda 64.

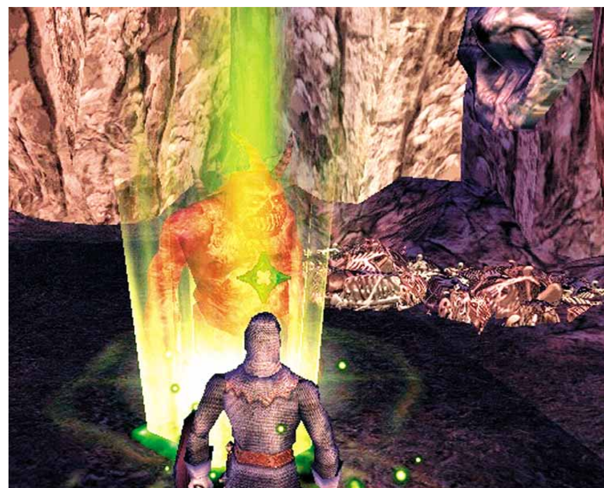
Zelda 128

Siehe CD: Video #1, Time 1:01

Der Avatar genannte Held der Serie stammt von der Erde und teleportierte sich bislang immer per Mondtor nach Britannia. In Ultima 9 erleben Sie dieses Preludium erstmals selbst. Nach einem Alptraum wachen Sie in der 3D-Umgebung Ihres Schlafzimmers auf: Das kann nur Trouble in Britannia bedeuten! Also stiefeln Sie ins Bad, werfen sich einige Klamotten über und laufen Richtung Stadtpark.



Auf Demo-CD: exklusives Video-Special
#1 Origin/Tutorial
#2 Mega-Preview
#3 Das Intro



Gegen den gehörnten Dämonen setzen wir einen massiven Angriffszauberspruch ein.

Die erste Stunde des Spiels benutzt Garriott, um Ihnen unaufdringlich die wichtigsten Elemente beizubringen. Mit nur zwei Tasten und der Maus erreichen Sie fast alle Funktionen und Bewegungsmuster, egal ob Sie rennen, ein bestimmtes Kampfmanöver ausführen, klettern oder schwimmen. Um zu springen, deuten Sie auf die gewünschte Zielposition. Wenn der Cursor grün bleibt, hüpfen Sie exakt dorthin – ansonsten funktioniert der Sprung nicht. Mit diesem System will Ultima 9 typische »Wie komme ich dort rauf«-Elemente und taktisch angehauchte Kämpfe eines Zelda 64 bieten, ohne vom Spieler Geschicklichkeit zu fordern.

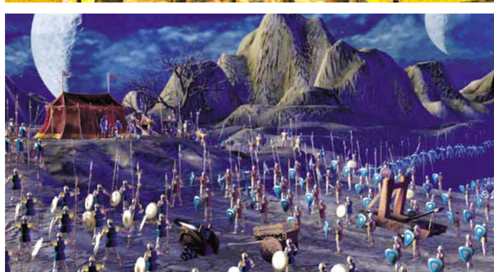
Tugend-Psychotest

Siehe CD: Video #1, Time 3:01

Im Stadtpark gelangen Sie (gleich hinter dem Schild »Campen verboten«) zum Zigeunerwagen einer alten Bekannten. Die Bewohnerin beschreibt Ihnen eine Reihe von Situationen, in denen Sie sich für eine von zwei Handlungsweisen und damit Tugenden entscheiden müssen. Ein armer Schlucker stiehlt etwa einem reichen Pfeffersack etwas Gold – beweisen Sie »Mitleid« und verraten den Dieb nicht, oder dienen Sie der »Gerechtigkeit« und zeigen ihn an? Auf diese Weise bestimmen Sie, ob Sie als kräftiger Kämpfer, agiler Abenteurer oder mächtiger Magier beginnen. Danach öffnet die Zigeunerin das Mondtor zur Parallelwelt.







Lord British nebst Armee geht's an den Kragen. Was können schon der Avatar und einige Getreue gegen eine ganze Untoten-Armee ausrichten?

Flammender Gruß

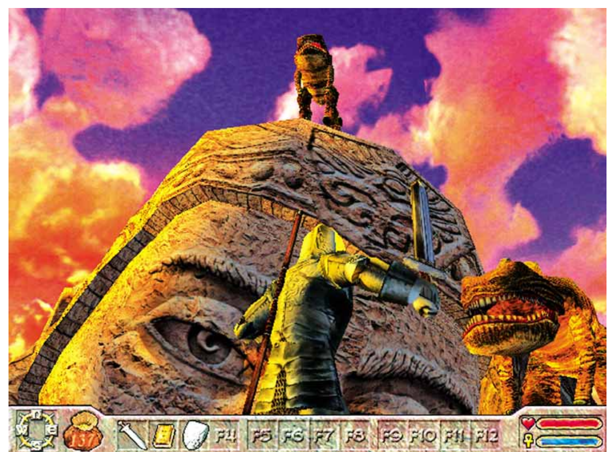
Siehe CD: Video #3, Time 0:05

Wer denkt, in Britannia als mächtiger Titan des Äthers (mit diesem Karrieresprung endete Ultima 8) mal eben kurz aufräumen zu können, hat sich getäuscht: Der Avatar kommt (an), sieht (sich um) und siegt – nicht. Denn ohne Schwert kämpft es sich schlecht gegen einen Drachenreiter, dessen Haustier seine Magenkolik durch kräftiges Flammenspucken zu lindern sucht. Der Angriff versengt unserem Helden das blonde Haar und nimmt ihm die Reste seiner Titanen-Kraft – ein kleiner Kniff der Designer, damit Sie nicht als Supermann beginnen.

Als unser Held den tränenden Blick über die Landschaft schweifen läßt, erkennt er das Wirken seines Erzfeindes: Alles ist wüst und leer, dunkle Rauchschwaden erfreuen das Herz jedes Apokalypse-Fans, und das Antlitz des Guardians ist riesengroß in einen Berg gemeißelt. Bei näherer Betrachtung entpuppt sich die Fratze als Tempeleingang. Hier könnte, so ahnt der Avatar, dereinst der Showdown stattfinden. Doch zunächst bricht er in friedlichere Gefilde auf, ein Mini-Dungeon bringt ihn zum Schloß von Lord British.



Der Avatar kann Schiffe besteigen und sie in der 3D-Grafik lenken.



Gleich zwei der Echsen-Gegner bedrohen uns unweit von Skara Brae.

Säulen zerreißen das Land

Es ist nicht leicht, ein in vielen Konflikten gestähltes, von Lord British souverän regiertes Fantasy-Land zu zerstören. Doch der Guardian hat einen teuflischen Plan ausgeheckt. Der schon in Ultima 5 als Marionette brillierende Lord Blackthorne ermöglicht ihm, nach Britannia zu kommen. Dort klaut er aus den acht Schreinen, die über das Land wachen und seine Bewohner inspirieren, die zugehörigen Runensteine, verwandelt sie in Zeichen des Bösen und versteckt sie in acht Dungeons. Das bricht die Macht der Schreine und die Tugendhaftigkeit der Britannier. Die tapferen Krieger von Valoria verteidigen fortan ihre Festung derart mutig, daß sie keinen einzigen Schritt mehr nach draußen wagen. Und die barmherzigen Einwohner Britains haben soviel Mitleid mit den Armen und Siechen, daß sie sie kurzerhand als Aussätzige in die Sümpfe verbannen.

Als nächstes erschafft der Guardian acht riesige Säulen, die sich neben jedem Schrein tief ins Erdinnere bohren. Diese Säulen zerren langsam den Hauptkontinent auseinander; zu Spielbeginn ist er bereits in drei Teile gespalten. Gleichzeitig manipulieren sie die Umlaufbahn der beiden britannischen Monde. Nur noch wenige Monate,

dann werden die beiden Trabanten kollidieren und den Planeten in den Untergang reißen. Es gibt viel zu tun...

Komplexe Spielwelt

Siehe CD: Video #2, Time 1:26

Ultima 9 simuliert eine komplexe Fantasy-Welt mit mittelalterlichen Städten, individuellen Bürgern, Wäldern, Schneewüsten, wilden Tieren, fiesen Monstern, Tag-Nacht-Rhythmus, Schwertkämpfen und effektvoller Zauberei. Windböen lassen Schilder schwingen, in einem Sturm prasseln tatsächlich einzelne Regentropfen nieder. Deren Weg wird einzeln vom »Himmel« bis zum Aufprallen auf dem Boden verfolgt. Die Engine schaltet also nicht einfach den Regen ab, wenn Sie ein Haus betreten. Vielmehr merkt sie, daß nun ein Dach zwischen Ihnen und den Tropfen ist – Sie bleiben trocken, während der Blick durch die offene Tür das Katzenwetter draußen zeigt. Pfeile bleiben in Hauswänden stecken, wer möchte, darf eigenhändig Brot backen. Dies alles führt zu einer Glaubwürdigkeit, die bislang kein anderes PC-Rollenspiel erreichte.



In seiner hochwertigen Knochenrüstung stiefelt der Avatar über den Strand der lauschigen Insel Skara Brae.

Die Städte und Landschaften sehen überwältigend aus. Die 3D-Engine erlaubt es Ihnen, von einem Ende Britannias zum anderen zu wandern. Ihr Blick wird nicht von Bitmap-Hintergrundbildern begrenzt: Berge, die Sie in der Ferne sehen, können Sie tatsächlich erreichen. Auch beim Wechsel unter die Erde erscheint kein Lade-Bildschirm. Der Avatar läuft durch eine Öffnung in einer Felswand hinunter in den jeweiligen Dungeon.

Bitte nicht husten

Siehe CD: Video #2, Time 1:03

Als wir beim Probespielen der Rede des Bürgermeisters von Britain lauschten, wollten wir den neben uns sitzenden Designern mehrmals »Gesundheit!« wünschen. Doch das sporadische Räuspern, Husten und Niesen kam in Wahrheit aus den Lautsprechern. Die NPCs halten nie still und sorgen für eben jene Geräusche, die überzeugte U-Bahn-Fahrer jeden Morgen erdulden. Unterhaltungen führen Sie durch das Anklicken vorgege-



Das Inventar bietet Platz für 20 Gegenstände, außerdem sehen Sie hier, wieviele Pfeile Sie haben. Im Hintergrund ein Waffenhändler.



Die neue Weltkarte zeigt: Im Südwesten und Nordosten des britannischen Kontinents klaffen riesige Lücken – Schuld daran sind die acht Säulen (S).



bener Sätze. Die Menschen werden sehr detailliert dargestellt, bis hin zu hängenden Wangen und krummen Nasen. Mit vielen dürfen Sie handeln, fast jeder hat einen kleinen Auftrag parat. Allerdings können Sie keine Party bilden. Dazu Garriott: »Wir haben sehr lange darüber gebrütet, doch es gibt einfach keine Möglichkeit, in einem 3D-Spiel eine vernünftige Party einzubauen.« Trotzdem werden Sie auf so ziemlich alle alten Kumpels treffen, die noch nicht von völliger Vergreisung erfaßt wurden. Lord British selbst hat seine besten Tage offensichtlich hinter sich...







Eigentlich wollten wir das Schwert links (zwischen Brücke und Platte) aufnehmen, doch der Ork war schneller. Da hilft nur noch ein Blitzgewitter...

Rabe zum Verlieben

Kurz nach Spielbeginn trifft der Avatar die kecke Diebin Raven. Als er ihr ins Piratennest Buccaneer's Den folgt, entwickelt sich eine Liebesgeschichte nach dem Motto »Hart, aber herzlich«. Raven begleitet den Avatar bei einigen Abenteuern und hilft ihm mehr als einmal aus der Patsche. Klar, daß sie im Laufe des Spiels ihrerseits in Not gerät und vom eben noch glückshormondurchschwämmten Avatar panisch gesucht wird. Durch solche Neben-Quests wird die Hauptstory gewürzt und die Spieldauer auf über 100 Stunden hochgeschraubt. Apropos Piratennest: Schiffe können Sie besteigen und selbst durch die 3D-Welt steuern. Kämpfe finden auf See nur per Fernwaffen statt, etwa gegen hungrige Riesen-Seeschlangen.

Acht Runen sollst du tunen

Siehe CD: Video #2, Time 3:24

Das Ziel des Spiels ist klar: dem Guardian ein für alle mal auf den rotgeschuppten Schädel hauen. Doch vorher müssen Sie die Vernichtung Britannias verhindern. Dazu ist achtmal folgender Keislauf zu absolvieren: Zuerst gilt es, die Quest einer Stadt zu lösen – beispielsweise fürchten sich die Krieger von Valoria vor einem Drachen. Zur Belohnung für dessen Kopf erhalten Sie ein Siegel, in diesem Fall ein Schwertsymbol. Dann geht es hinunter in den zugehörigen Dungeon, in dessen Tiefe der pervertierte Runenstein versteckt ist. Danach müssen Sie noch das richtige Mantra in Erfahrung bringen, bevor Sie den Schrein aufsuchen. Dort reinigen Sie zunächst den Runenstein von allem Bösen und stellen dann den Schrein wieder her. Das vernichtet die benachbarte Säule und bringt der Stadt die Tugend zurück.

Kapitelstruktur

Trotz der prinzipiellen Handlungsfreiheit gibt es eine gewisse Kapitelstruktur. So werden erst nach und nach alle Regionen zugänglich, damit man sich nicht in der riesigen Welt verläuft. Außerdem belohnt das Spiel besondere Leistungen mit etwa zehn längeren Rendersequenzen (plus Intro und Extro). Dazu kommen Zwischenszenen direkt in der Spielgrafik, bei denen die ansonsten frei plazierbare Kamera das Kommando übernimmt und zwischen zwei Gesprächspartnern hin- und herschwenkt oder um einen Schrein kreist. Normalerweise blicken Sie Ihrem Alter Ego über die Schulter, Sie können aber auch in die Ego-Perspektive wechseln.

Intelligente Kämpfe

Siehe CD: Video #2, Time 4:08

Insgesamt 30 Gegnertypen will Garriott einbauen, jeder mit eigenen Taktiken und Fähigkeiten. Zur Wehr setzen Sie sich mit den Fäusten,

Trilogie der Trilogien

Die Ultima-Saga unterteilt sich in drei Trilogien. Zunächst ging es geradlinig gegen die Bösewichte Mondain, Minax und Exodus. Einzige Verbindung zu den folgenden Spielen war Lord British.

Aus dem Sosaria der ersten drei Teile entwickelte sich Britannia, dessen Herrscher British nach einem Vorbild für seine Untertanen suchte. Nach vielen Abenteuern wurde der Spieler zu dieser Lichtgestalt, traf in Ultima 5 auf den von drei Schattenlords korrumpierten Lord Blackthorne und mußte schließlich die Gargoyles mit den Menschen versöhnen.

Die dritte Trilogie dreht sich um den Superfiesling Guardian: Unter dessen Einfluß entwickelte sich eine selbstsüchtige Sekte, die den Frieden in Britannia massiv bedrohte. Den Führer des Kultes verfolgte unser Held (in Ultima 7, Teil 2) auf die Schlangeninsel, bevor ihn der Guardian nach Pagan versetzte. Dort wurde er, erstmals seit Ultima 2 wieder ohne Begleiter, zum Titan des Äthers.









Eine Serie im Wandel der Technik: Von der miesen CGA-4-Farb-Grafik eines Ultima 2 (1982) über Ultima 5 und Ultima 7 bis zu Ultima 8 (1994).

vier Waffentypen oder Magie. Für jeden Waffentyp gibt's nochmal vier Manöver, die Sie im Laufe des Spiels erst lernen müssen – etwa ein halbkreisförmiger Schwertstreich oder ein defensives Stockwirbeln. Ähnlich wie in Strategiespielen à la C&C bietet Ultima 9 ein Papier-Schere-Stein-Prinzip, was die Effizienz von Waffe und Angriffsart gegen ein bestimmtes Monster anbelangt.

Ein Beispiel: Bei unserem Probespiel brach ein Skelett direkt vor uns aus dem Boden. Gegen Stich-Attacken mit einem Schwert ist so ein Kalksoldat ziemlich unempfindlich. Ein Streitkolben-Hieb hingegen zerschmettert ihn im Nu. Aber aufgepaßt: Nach kurzer Zeit setzen sich die Gebeine wieder zusammen, und der Kampf beginnt von neuem. Es sei denn, Sie pakken einen der Knochen und werfen ihn ein gutes Stück weit. Man kann sogar alle Knochen des besiegten Skeletts einsammeln und es an anderer Stelle neu erschaffen.

Jedes Monster beherrscht spezielle Attacken. Lich-Geister werden unsichtbar, Bogenschützen beharken Sie nur aus der Entfernung. Ein Gigant wirft Sie allein durch die Erschütterungen, die er beim Laufen erzeugt, um. In den Kämpfen sollen auch indirekte Attacken zum Erfolg führen, indem Sie etwa einen Gegner in eine Fallgrube stoßen. Die Monster sehen nur das, was in ihrem Blickfeld liegt – wobei dieses bei Drachen (seitlich plazierte Augen!) ziemlich groß sein kann. Andere hören besser – etwa Wölfe. Besiegte Gegner kommen nicht wieder, nur zwischen den Städten sollen ab und zu neue entstehen.



Auf diesem eigentlich für Pfeil und Bogen gedachten Trainingsgelände probieren wir den Blitz-Spruch aus.

Magische Rituale

Siehe CD: Video #1, Time 3:45

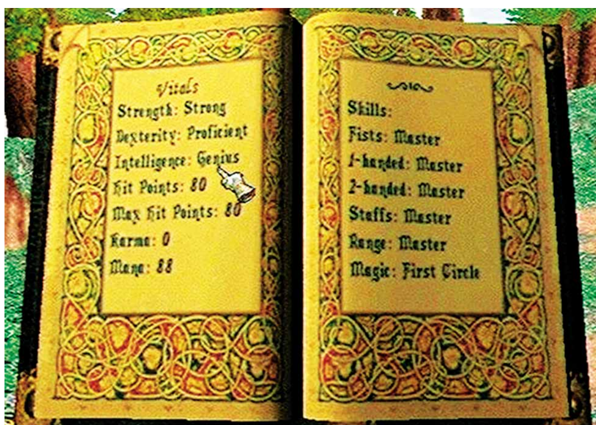
Die Magie von Ultima 9 besteht aus neun Kreisen, die nochmal in die fünf britannischen Elemente unterteilt sind; macht 45 Sprüche. Um einen zu lernen, müssen Sie die richtigen Zutaten sammeln und dann das zugehörige Ritual (Kerzen in einem Pentagramm plazieren) ausführen. Nun erscheint der Spruch im Zauberbuch, Sie können ihn fortan so oft auslösen, wie das Mana reicht. Frühere Ultimas nervten den Spieler noch damit, für jede Aktivierung eines Spruchs neue Zutaten zu verlangen.

Auto-Buchführung

Siehe CD: Video #1, Time 1:54

Um Gegenstände aufzunehmen, plazieren Sie sie auf einen freien Platz in der Quickitem-Leiste oder im Inventar. Damit der Avatar eine Waffe zieht, reicht es, sie auf ihn zu schieben. Er soll den Helm abnehmen? Einfach selbigen von der Figur ins Inventar oder auf den Boden legen. Sie sehen jede Veränderung an Rüstung oder Bewaffnung Ihres Helden. Es gibt zwölf komplette Outfits, die miteinander kombiniert werden dürfen – etwa Knochenhelm mit Plattenpanzer und Kettenhose. Dazu kommen Waffen und sonstige Gegenstände. Das Inventar ist in kleine Kästchen unterteilt und gibt Zugriff auf Zauberbuch, Weltkarte und Journal. Letzteres verrät Ihre Werte und führt automatisch Buch über wichtige Erlebnisse.

Ultima 9 wird zwei CDs umfassen, über eine DVD-Fassung denkt Origin nach. Geplanter Release ist das 3. Quartal '99. Richard Garriott: »Ultima 8 haben wir nicht lange genug getestet. Das wird uns bei Ascension nicht passieren.« LA



Die Charakterwerte: links Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Hitpoints, Karma (für gute Taten) und Mana; rechts die Fertigkeiten.

Ultima 9 Ascension

Genre: 3D-Rollenspiel | Hersteller: Origin
Termin: 3. Quartal '99 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Früher war ich ein Fan der Serie, Pagan gefiel mir noch, Ultima Online langweilte mich schnell. Ascension aber dürfte inhaltlich und grafisch alles schlagen, was es im PC-Rollenspielbereich bislang gab.«



Interview mit Lord British

Audienz in Austin

Ultima-Schöpfer Richard Garriott will nie wieder ein Solo-Spiel machen. Exklusiv mit GameStar sprach der Stardesigner über die Geburtswehen von Ultima 9: Ascension und seine ehrgeizigen Zukunftspläne.

Hinter der Spielfigur Lord British steckt Richard Garriott, legendärer Schöpfer der Ultima-Rollenspiele. Jörg Langer und Heinrich Lenhardt sprachen mit Seiner Lordschaft in Origins texanischem Hauptquartier.



Ultima-Designer Richard Garriott (38) in seinem Element: Wenn er über sein neues Spiel spricht, vergißt der bodenständige Multimillionär Zeit und Raum. Um den Hals trägt er das Schlangensymbol aus Ultima 7.

GameStar 1994 erschien Ultima 8: Pagan. Wieso läßt U9 so lange auf sich warten?

Richard Garriott Wir hatten vor dreieinhalb Jahren gleichzeitig mit der Entwicklung von Ultima 9 und Ultima Online begonnen. Mittendrin mußten wir mit Ascension pausieren, damit das Team bei Ultima Online mithelfen konnte. Es hat sich gelohnt: UO ist der größte Erfolg in der Origin-Geschichte. Derzeit haben wir rund 125.000 aktive Abonnenten; die Ultima-Gemeinde ist quicklebendig.

GameStar Wie willst du mit Ascension ein breites Publikum jenseits der alten Ultima-Veteranen erreichen?

Richard Garriott Heutzutage liegt die Meßlatte für einen Tophit bei 500.000 verkauften Stück. Diese Größenordnung erreichen wir nur dann, wenn wir viele neue Spieler dazugewinnen. Mein Hauptanliegen ist es, das Programm abzuliefern, das die alten Fans von mir erwarten. Aber mich beschäftigt auch die Einstiegsfreundlichkeit. In dieser Hinsicht sind wir diesmal viel besser als bei früheren Folgen.

GameStar Du meinst damit die spektakuläre 3D-Grafik?

Richard Garriott Die Grafik ist ein Aspekt, den jeder Spieler schätzen wird. Endlich sind die Rechner schnell genug, um schöne 3D-Grafik mit der typischen Komplexität eines Ultima vereinen zu können. Wesentlich ist auch die Einführung im ersten Spielabschnitt: Selbst für die erfahrenen Ultima-Fans eine wichtige Verbesserung, schließlich haben wir bei der Steuerung einiges geändert.

»Wir glauben nicht, daß dieser Typ ein Ultima hinkriegt.«

GameStar Anfang 1998 wurde C&C-Produzent Ed Castillo Produzent von Ascension. Wieso flog er ein knappes Jahr später wieder raus?

Richard Garriott Ed Castillo wollte einiges radikaler ändern, als es dem alten Fan-Kern zumutbar ist. Im Team baute sich soviel Streß auf, daß es für ihn schwierig wurde, effektiv zu arbeiten. Ein kleines Beispiel: Ed unterhielt sich online mit Ultima-Fans. Die fragten ihn: »Können wir in Ascension wieder Brot backen wie in früheren Ultimas?« Also Wasser nehmen, Mehl dazugeben, den Teig in den Ofen schieben und am Ende einen Laib Brot herausholen. Ed antwortete, daß es bei Ultima nicht ums



Auf diesem Apple II schuf Richard '79 seinen Erstling Akalabeth.

Historie

Wann	Was gemacht?
1979	Akalabeth, gilt als Vorläufer der Ultima-Serie.
1980	Ultima erscheint für Apple II.
1983	Richard, Bruder Robert und Vater Owen Garriott gründen Origin.
1992	Die Garriotts verkaufen Origin an Electronic Arts.
1994	Das umstrittene Ultima 8: Pagan erscheint.
1997	Startschuß für Ultima Online, das erste kommerziell erfolgreiche Online-Spiel.

Brotbacken ginge, sondern um große Abenteuer. Im Prinzip hatte er recht, das Brotbacken ist kein zentraler Punkt. Aber er verstand nicht, was hinter der ganzen Sache steckt: Die Welt im Spiel ist so sorgfältig simuliert, daß sie solche Dinge erlaubt. Mit seiner Antwort brüskierte er den harten Kern der Ultima-Fans. Sinngemäß sagten die daraufhin: »Wir glauben nicht, daß dieser Typ ein Ultima hinkriegt, das wir kaufen wollen.«

GameStar Ist nach Ascension Schluß mit CD-ROM-Titeln für Solo-Spieler?

Richard Garriott Ich kann nicht sagen, ob es für immer und ewig so bleiben wird. Aber sobald Ultima 9 veröffentlicht ist, wird Origin eine 100prozentige Online-Spielefirma sein. Wir beginnen dann eine Ära der Multiplayer- und Internet-Spiele.

»EA war glücklich, Richard war traurig.«

GameStar Wieso diese drastische Kursänderung?

Richard Garriott Gebührenpflichtige Spiele-Services sind das Erfolgsmodell der Zukunft. Unsere Einnahmen hängen bislang davon ab, ob ein Spiel schnellstmöglich fertig wird. Wir gehören zu Electronic Arts, einem börsennotierten Unternehmen. Origin glaubt an Qualität, Electronic Arts denkt an das nächste Quartalsergebnis. Diese Auffassungen sind konfliktträchtig: Ultima 8 war eines der wenigen Spiele meiner Serie, die absolut pünktlich ausgeliefert wurden – doch die Qualität litt darunter. EA war glücklich und Richard war traurig. Mit regelmäßigen Einnahmen aus dem Online-Bereich können wir uns die Zeit nehmen, um Spiele in Ruhe zu vollenden.

GameStar Was sind eure nächsten Projekte?

Richard Garriott Für Wing Commander Online heißt der Status »gestoppt«; das gleiche gilt für einen Online-Ableger der Crusader-Reihe. Allerdings sind dies zwei wichtige Serien, die wir schnell online bekommen wollen. Das nächste Projekt des Ultima-9-Teams wird ebenfalls ein Online-Spiel sein. Wir machen uns bereits Gedanken, wie man in einer riesigen Mehrspieler-Umgebung Geschichten wie in einem Solo-Spiel erzählen kann. Eine Idee von mir ist es, Miniabenteuer für kleine Gruppen in ein großes Spiel einzubetten. So könnten ein paar Leute ein Mondtor entdecken und hindurchgehen. Dort erleben sie ein Abenteuer und kehren danach in die allgemeine Welt zurück, wo sie die gefundenen Schätze behalten dürfen.



Richard Garriott im Interview mit Jörg Langer. Im Hintergrund sehen Sie zahlreiche vergrößerte Screenshots aus Ultima 9.



Zur Zeit läßt sich Richard eine Schloßanlage auf einem über 220.000 Quadratmeter großen Grundstück bauen. Bereits fast fertig ist die mit Wappen geschmückte Bootsanlegestelle.

GameStar Wann wird Ultima Online 2 fertig sein?

Richard Garriott Mitte 2000 könnte der öffentliche Betatest beginnen. Der hat bei Ultima Online sechs Monate in Anspruch genommen.

GameStar Beeinflußt Everquest euer Ultima Online 2?

Richard Garriott Die Stärke von Everquest ist der Kampf. Wir werden dafür sorgen. daß bei UO 2 die Kämpfe ähnlich plastisch und befriedigend sind. Übrigens wird auch Ultima Online 2 in 3D sein – aber das war schon längst geplant, bevor Everquest erschien.

»Wir denken an 3D-Neuauflagen von Ultima 1 bis 8.«

GameStar Mit Wing Commander: Secret Ops habt ihr das Internet als Vertriebskanal angetestet. Welche Produkte wären für eine reine Online-Distribution geeignet?

Richard Garriott Wir denken über Neuauflagen aller acht früheren Ultima-Spiele nach. Diese Remakes hätten die neue 3D-Grafik der Ascension-Engine und könnten sogar inhaltlich verbessert werden. Solche Episoden wären ideal, um über das Internet angeboten zu werden.

GameStar Gefällt dir der Gedanke an einen Ultima-Film?

Richard Garriott Sehr! Aber ich habe noch nie einen guten Fantasy-Film gesehen. Selbst Big-Budget-Produktionen wie Willow machen einen klassischen Fehler: Die Guten gewinnen nur, weil in letzter Sekunde plötzlich ein übermächtiger Zauberstab auftaucht. Da steckt keine Logik dahinter. Die Magie in Ultima ist hingegen sehr rational. Mantras müssen zusammengefügt werden; auch die Zutaten sind logisch – du brauchst Spinnweben, um jemanden mit einem Zauberspruch zu fesseln. Deshalb ist die Ultima-Welt so glaubwürdig wie ein gutes SF-Szenario. Wenn du dir Fantasy-Bücher ansiehst, findest du diese Nachvollziehbarkeit selten. Eine Ausnahme, von der ich viel gelernt habe, sind die Werke von J.R.R. Tolkien.

GameStar Du bist auch für Abenteuer in der realen Welt bekannt, etwa Polarexpeditionen, Titanic-Tauchfahrten und Regenwald-Exkursionen. Was steht als nächstes an?

Richard Garriott Im Juni besuche ich ein Wassertank-Trainingsprogramm für Kosmonauten in Rußland. Das ultimative Abenteuer wäre für mich eine Weltraumreise. Ich rede bereits mit den Russen, ob die mich nicht an Bord der Raumstation Mir lassen. HL

Report: Die Zukunft der Spieleszene

Ende der Solo-Ära

Nicht Wing Commander 5 oder Ultima 8 heißt das erfolgreichste Origin-Spiel, sondern Ultima Online. Diese Multiplayer-Goldgrube wird auch bei anderen Spielefirmen ein Umdenken auslösen.

Spieleralltag Anno 2002: Die Softwarefirmen überbieten sich gegenseitig mit gebührenpflichtigen Online-Spielwiesen, CD-ROM-Titel für Einzelspieler fristen hingegen ein Nischendasein. Was sich wie eine Wahnvorstellung anhört, könnte schnell Wirklichkeit werden. Denn seit dem anhaltenden Erfolg von **Ultima Online** dürfte in den Chefetagen vieler Spielefirmen der blanke Neid ausgebrochen sein. Origin hat ein Erfolgsmodell realisiert, das geradezu nach Nachahmung schreit.







Online-Rollenspiele boomen – von oben: Ultima Online (Origin), Everquest (Sony), Asheron's Call (Microsoft, demnächst im Beta-Stadium).

Steter Gebührenfluß

125.000 aktive Abonnenten blechen jeden Monat 10 Dollar Spielgebühren, um im virtuellen Britannia Monster zu jagen und Häusle zu bauen – das ergibt rund 2,3 Millionen Mark Monatseinnahmen. Davon kann man locker 40 bis 50 Programmierer und Support-Mitarbeiter komfortabel ernähren und immer noch reichlich Restvermögen in der Portokasse behalten. Das junge »Massively Multiplayer«-Genre hat reichlich Wachstumspotential. Schon wenige Wochen nach Release will Konkurrent Sony mit **Everquest** die 50.000-User-Latte übersprungen haben. Im selben Zeitraum stellte Origin zufrieden fest, daß die **UO**-Abos trotzdem überdurchschnittlich zunahmen.

Fantasy boomt

Spiele wie **Ultima Online** und **Everquest** sahnen doppelt ab. Zum einen wird die Software zum Vollpreis über den Einzelhandel verkauft – von **UO** konnte Origin nach eigenen Angaben bisher 250.000 Einheiten absetzen. Der eigentliche Clou sind die Monatsgebühren, die jeder Spieler direkt an die Software-Firma zahlt – kein Zwischenhändler schmälert den Ertrag. Die lange Lebensdauer ist ein weiteres Argument für Online-Spiele, denn traditionelle CD-Titel wandern nach wenigen Monaten in die Budget-Resteverwertung. Für jeden Spielehersteller ist es deshalb verlockend, Entwicklungsgelder in gebührenpflichtige Online-Titel zu



David Swofford, Pressesprecher von Origin: »Ultima Online hat sich rund 250.000 mal verkauft; wir haben 125.000 aktive Abonnenten.«

Goldgrube Internet-Spiele

Diese beiden groben Rechenbeispiele verdeutlichen das wirtschaftliche Potential von gebührenpflichtigen Online-Spielen. Trotz höherer Kosten für Service und Technik (Servermiete) sind die Profitaussichten günstiger als bei einem soliden CD-ROM-Hit. Beachten Sie, daß die Einnahmen kein Gewinn sind – Produktions-, Lohn- und sonstige Kosten sind abzuziehen.

Beispiel A: CD-ROM-Spiel

Verkaufspreis:	80 DM
Abzüglich:	ca. 40 DM an Distributoren und Händler
Absatz:	250.000 Stück weltweit
Einnahmen:	10 Millionen DM
Budget-Einnahmen:	2 Millionen DM (weltweit 100.000 Stück für 40 DM, davon ca. 20 DM an Distributoren)
Gesamteinnahmen:	12 Millionen DM

Beispiel B: Online-Spiel

Verkaufspreis:	80 DM
Abzüglich	ca. 40 DM an Distributoren und Händler
Absatz:	150.000 Stück weltweit
Einnahmen:	6 Millionen DM
Gebühren-Einnahmen:	16 Millionen DM (in 1 Jahr bei 75.000 aktiven Abonnenten zu je 18 DM/Monat)
Gesamteinnahmen:	22 Millionen DM


Mögliche Spielezukunft: Die Grafik von Ultima 9 (Bild) gepaart mit der Internet-Community von Ultima Online und intensiven Kämpfen à la Everquest.

stecken. Und das könnte für eine Ausdünnung konventioneller CD-ROM-Solospiele sorgen. Microsofts 3D-Offerte **Asheron's Call** erreicht in Kürze die Beta-Phase. Angeblich arbeitet Bioware an einem AD&D-Onlinespiel auf Grundlage der Engine von **Baldur's Gate** (mögliche Veröffentlichung: Ende 2000).

Wing Commander geht online

Vorreiter Origin fokussiert in Zukunft seine gesamte Entwicklung aufs Internet. Ein radikaler Schritt für ein Unternehmen, dem wir so richtungsweisende Spiele wie **Wing Commander** und **System Shock** zu verdanken haben. Neben **Ultima Online 2** soll auch **Wing Commander** ins Internet starten – Zitat von Origin-Boß Richard Garriott: »Wing Commander Online und Privateer 3 sind für uns ein und dasselbe Projekt. Sobald wir das Team zusammenstellen können, werden wir es angehen.« Weitere Internet-Pläne werden intensiv gewälzt; eine Adaption der **Crusader**-Actionspiele ist ebenso denkbar wie völlig neue Szenarien.

Doch wenn die Auswahl an Abo-Spielen wächst, wird die finanzielle Opferbereitschaft der Kunden an Grenzen stoßen. Das weiß auch Garriott: »Wenn Origin eines Tages fünf Online-Spiele anbie-

Die unendliche Geschichte

Die Origin-Designer Ralph Koster und Rich Vogel arbeiten an einem Spiel, das niemals fertig wird. Seit dem Debüt von Ultima Online im September 1997 wird die Spielwelt ständig verbessert und ausgebaut. Derzeit ist ein Patch in Arbeit, der die Auflösung der Spielfeldgrafik auf 800 mal 600 Pixel erhöht. Auch über 3Dfx-Unterstützung zwecks schönerer Spezialeffekte sowie eine Entschärfung der langwierigen Lernkurve wird nachgedacht. Die oberste Priorität für Vogel und Koster ist klar: »Wir würden niemals die Spieltiefe und Komplexität opfern.«

Der durchschnittliche UO-Spieler verbringt 17 Wochenstunden in der Internet-Welt. Derzeit versorgen neun Server in den USA, zwei in Europa und vier in Japan die Fangemeinde. In einigen japanischen Firmen wird UO sogar auf Anordnung vom Chef gespielt, weil es eine gute Teamwork-Übung sei. Ein mühsam aufgebauter Top-Account mit ein paar Millionen Goldstücken ist inzwischen sogar echtes Geld wert: Betuchte Fans bieten im Online-Auktionshaus eBay bis zu 5.500 Mark für einen Spitzencharakter.


Rich Vogel (links) und Kollege Ralph Koster kümmern sich permanent um Ultima Online.



ten sollte, wollen die Kunden nicht fünf mal zehn Dollar im Monat dafür ausgeben. Denkbar wäre ein Paket, bei dem man für mehrere oder alle Origin-Online-Spiele einen Rabatt bekommt.«

Für die Spielefirmen bedeutet das Businessmodell des gebührenpflichtigen Online-Spiels auch ein Umdenken, was Service und Kundenpflege betrifft. Hastig ein fehlerhaftes Produkt rausschlunzen, bei den Verkäufen das Beste hoffen und allenfalls einen lieblosen Patch nachliefern – solche Sitten werden im Online-Spielebusiness nicht überleben.

Dienst am Kunden

Wenn sich der Kunde geprellt fühlt, kündigt er einfach sein Abo – und das geht ans Geld. Origin-Sprecher David Swofford warnt vorsorglich die Mitbewerber: »Wir haben eine große Support- und Entwicklungsabteilung, die sich nur um Ultima Online kümmert – denn das Spiel lebt. Die Leute erwarten Antworten, wenn sie Fragen oder Probleme haben. Der Kundenservice gewinnt so enorm an Bedeutung. Diesen Aspekt sollte jeder berücksichtigen, der in dieses Geschäft einsteigen will.« HL



Alle GameStar-Abonnenten...

... erhalten mit dem nächsten Heft (7/99) kostenlos eine CD mit folgenden Specials:

Ultima 9 Ascension
Erleben Sie unseren Origin-Besuch, als wären Sie selbst dabei: In einer extralangen Video-Preview zeigen wir alle neuen Features des 3D-Rollenspiel-Hammers.

Lord British spricht
Ungekürztes Video-Interview: Ultima-Erfinder Richard Garriott spricht (im O-Ton und übersetzt) über Ultima 9, Ultima Online 2 und die Spieleindustrie im allgemeinen.

GameStar TV: Akte G
Special Edition mit allen drei Folgen am Stück plus Kommentar.

Das verlorene Paradies

Black & White



Kultdesigner Peter Molyneux will es noch mal wissen und versetzt Sie zusammen mit einem virtuellen PC-Monster in eine (fast) perfekte Welt.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Von weitem ähnelt das Paradies einem kaputten Tennisball. Als unförmiger Klumpen schwebt es im All, bevor die Kamera hinunterzoomt und die wahre Pracht des Garten Eden offenbart. Schnell sind Kontinente zu erkennen, Berge und Täler, saftige Wiesen und lauschige Dörfer, anmutige Häuschen und glückliche Einwohner. Kurz wartet die Kamera über einer Hütte, sinkt durch das Dach und zeigt ein Faß und einen Apfel. Fröhlich grinst ein Wurm in seinem fruchtigen Heim: Herzlich Willkommen in Black & White, dem neuen Aufbauspiel von Peter Molyneux. GameStar hat dessen neue Firma Lionhead im englischen Guildford besucht und sich das neuste Werk des Star-Designers (Populous, Dungeon Keeper) zeigen lassen.

Gott und Götze

»Schaut her«, erklärt Molyneux, »so sieht mein Schlaraffenland aus. Es ist perfekt, es gibt kein Leid und keine Trauer. Bis das Unglück passiert: Der Spieler betritt diese vollkommene Schöpfung.« Black & White versetzt Sie als übernatürliches Wesen in eine idyllische 3D-Welt. Per Maus klicken Sie sich durch Gebirge, schwenken über Wälder und Wüsten, bewundern Wasserfälle und Seelandschaften – oder gucken sich das Ganze aus beliebiger Höhe an. Außerdem begegnen Sie Ihrem Volk, zufriedenen Einheimischen in malerischen Siedlungen. Über die Bewohner haben Sie begrenzte Macht. Und zwar durch einen Turm, der mitten im Ort gelegen ist. Je höher Sie das Gebäude per Maus ziehen, desto fleißiger betet die Bevölkerung und produziert Zauberenergie. Wenn der Turm ganz unten ist, bekommen Sie nur wenig. Ist das Gemäuer auf Maximal



Jedes Haus und jede Hütte wird liebevoll in 3D konstruiert.



Diese Spezialeffekte beruhen noch auf einer früheren Version.

eingestellt, macht es Sie zum mächtigen Magier – doch dann besteht die Gefahr, daß Ihre Untertanen sich bis zur Selbstaufopferung anstrengen und ihre Anzahl rasch abnimmt. Selbst wenn Sie lieber als guter Gott in die Geschichte Ihres Volkes eingehen wollen: Ganz vermeiden läßt sich Gewalt nicht. Nur mit genug Feuerkraft verjagen Sie andere Zauberer aus Nachbarsiedlungen und dehnen Ihr Herrschaftsgebiet auf das ganze Paradies aus.



Grüne Hügel, glückliche Einwohner und eine tanzende Kuh: Ihr virtueller Begleiter sorgt für Stimmung in der Bevölkerung.

PC-Primat

Sie kämpfen nicht allein um Macht, aber mit den gewohnten Aufbauspielen oder Echtzeit-Strategietiteln hat **Black & White** nur wenig gemein. Bauern basteln, Krieger produzieren – Pustekuchen. »Der Spieler kontrolliert nur eine einzige Kreatur«, sagt Peter Molyneux. Die funktioniert ähnlich wie ein Haustier. Sie hört mehr oder weniger auf Befehle, braucht Schlaf, Futter und viele Streicheleinheiten – oder sie verwandelt sich in ein neurotisches Monstrum. Mit dem Cursor ergreift Molyneux ein herumtollendes Äffchen und setzt es in einem Magiekreis ab. Unheimliches geschieht: Der Schimpanse fängt an zu wachsen, wird größer und größer. Er macht sich selbständig auf den Weg, läuft unsicher durch das Dorf. Dann ergreift er einen Siedler, hebt ihn neugierig auf seine Hand – und verspeist den zweibeinigen Snack. »Das ist der erste entscheidende Moment«, erklärt Molyneux. »Bestrafst du deinen neuen Freund, oder lobst du ihn?« Wenn Sie King Kongs Pelz per Cursor kraulen, fiepst er wohlig und lernt: Siedler fressen ist gut. Verpassen Sie ihm dagegen einen Klaps auf den Affenhintern, läßt er bei der nächsten Gelegenheit die Finger von der Zivilbevölkerung.



Ein Lurch schleppt sich durch sein Dorf.



Unser Riesenazteke bewacht die Siedlung.

Erbarmungsloser Elefant

Das virtuelle Haustier hilft in Kämpfen gegen andere Zauberer. Mit einem gutherzigen Wesen an der Seite bekommen Sie mehr magische Sprüche von der Bevölkerung, müssen einen Großteil der Auseinandersetzungen aber selbst erledigen. Haben Sie ein Scheusal großgezogen, legen sich die Siedler nur widerwillig ins Zeug, aber Ihr Begleiter kämpft besser. Sie werden die Wahl zwischen 22 unterschiedlichen Kreaturen haben. Außer Affen sind Löwen, Tiger, Kühe, Elefanten sowie diverse Humanoide im Angebot. Im Spielverlauf sollen Sie – ausreichend Zauberkraft vorausgesetzt – den künstlichen Charakter auf ein anderes Geschöpf übertragen und den alten aufgeben können. Jede Gattung hat ihre Eigenarten. So ist ein Löwe besser für den Angriff geeignet, während eine Kuh liebevoll mit der Bevölkerung umgeht. Die Giganten verändern sich mit der Zeit optisch: Gute wandeln sich zur Lichtgestalt, böse zur krummbuckligen Bestie. Wenn Sie Ihr Wesen für sportliche Betätigung belohnen, trainiert es und bekommt Muskeln. Frißt es zuviel, wächst ihm eine Wampe. Wunden,



Ihre Siedler (mit Gesichtstexturen) wuseln in Massen durch die idyllischen Dörfer.

die sich der Helfer im Kampf zuzieht oder die Sie ihm zur Strafe verpassen, sollen bleiben. »Alte Wesen sind mit Narben bedeckt. So erkennt man online schon von weitem, daß man es mit einem erfahrenen Kriegsmonster zu tun hat«, sagt Molyneux.

Regenmacher

Im Verlauf des Spiels herrschen Sie über unterschiedliche Völker und bekommen von jedem andere Zaubersprüche. Von Indianern lernen Sie, das Wetter zu manipulieren und den Feind mit Blitzen einzudecken. Griechische Siedler schenken Ihnen die Möglichkeit, sich zu heilen, wieder andere, den Gegner zu verfluchen. Je nachdem, ob Sie ihre Ziele lieber »böse« oder »gut« erreichen, wird sich die Landschaft um Sie verändern. »Black & White ist wie ein riesiger Psychotest. Es merkt sich alles, was der Spieler macht und zeigt das in der Landschaft. Jeder Grashalm, jeder Felsbrocken verändert sich.« Wenn Sie sich für die dunkle Seite entscheiden, werden blühende Gefilde zu totem, dunklem Lehmboden. Idyllische Wälder sterben ab, Finsternis fällt über das Land.



Die riesenhaften Kreaturen haben natürliche Bedürfnisse – Schlaf und Erholung gehören dazu.



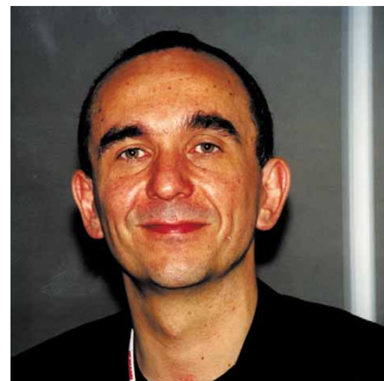
Flüsse durchziehen die Landschaft, Bäume schwanken im Wind.



Idylle pur: Wasserspiegelung am Meeresstrand, im Hintergrund der Zauberturm.

Energie und Feuer

In wenigen Wochen soll das Programmgerüst von Black & White fertig sein; das betrifft vor allem die grundlegende KI, die 3D-Engine sowie das Animationssystem. Danach geht die Arbeit richtig los, denn laut Molyneux ist erst knapp die Hälfte der Grafiken fertig. »Vor allem die Zaubersprüche motzen wir auf, die sollen besser aussehen als die Beschwörungen in Final Fantasy 7.« Das heißt: Mehrstufige, farbige Polygonexplosionen, schillernde Energiefelder und bombastische Feuerspiele. Und schließlich müssen all die magischen Sprüche, Völker und Helfer aufeinander abgestimmt werden, damit in Online-Partien auch Einsteiger eine faire Chance gegen gewiefte Experten haben.



Peter Molyneux: »Ganz Black & White ist wie ein riesiger Psychotest für den Spieler.«

Molyneux rechnet damit, sein Paradies etwa im Frühsommer des kommenden Jahres zu eröffnen. PS

Black & White

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Lionhead
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Molyneux arbeitet mit Black & White an seinem Meisterwerk. Nicht nur Grafik und Animationen sind umwerfend, auch die Spielmechanik ist erfrischend neu und wirkt sehr durchdacht. Ich kann es kaum erwarten, endlich mit King Kuh in den Kampf zu ziehen.«

Anzeige

Total Annihilation mit Fantasy-Armeen

T.A. Kingdoms

Nach Age of Empires 2 und C&C 3 ist der Fantasy-Ableger von Total Annihilation der dritte große Echtzeit-Hoffnungsträger '99.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Der nächste Großangriff in Sachen Echtzeit-Strategie kommt, vermutlich schon diesen Sommer, aus dem Großraum Seattle. Im lieblich verregneten Nordwesten der USA, wo hochpreisige Kaffee-Schänken häufiger anzutreffen sind als Telefonzellen, stellt Cavedog Entertainment den lange erwarteten Total Annihilation-Ableger fertig. Mit der vertrauten Sciencefiction-Story des 97er Hits hat der ausgeschlafene Neuling nichts zu tun: Kingdoms verlegt bewährte spielerische Tugenden und neue Features in magische Gefilde.

Facts

- 4 Völker
- 10 Erfahrungsstufen
- 48 Solo-Missionen
- 20 Multiplayer-Karten
- 100 Truppentypen



Mächtige Zauberer führen die gewaltige Skelettarmee der Taros in die Schlacht. Doch unsere tödlichen Katapulte und Kanonen der Aramon bereiten den Knochenkämpfern einen überraschend heißen Empfang.

Erbschaftsstreit

Der König von Darien regierte nicht nur ein gewaltiges Fantasyreich, sondern zeugte auch fröhlich Nachkommen. Bei vier Leibesfrüchten vermacht sich Großgrundbesitz erfahrungsgemäß schlecht, also wird gerecht geteilt. Jedes Königskind erbt ein Ländereien-Viertelchen und bekommt ein wertvolles Relikt zwecks Elementarmagie-Anzapfung spendiert. Chefdesigner Clayton Kauzlaric wählte diese Ausgangssituation, um einen Vier-Parteien-Bildschirmkrieg anzuzetteln.

Der Berg ruft

Ein wichtiges Feature von Total Annihilation war die verblüffend dreidimensional wirkende Spielkarte samt Höhenunterschieden. Diese Besonderheit wird in Kingdoms noch stärker betont. Anhand des realistisch zurückweichenden Schlachtnebels sehen Sie jederzeit, wie stark das Terrain die Weitsicht behindert. Es bringt erhebliche Vorteile, strategisch wichtige Hügel zu besetzen. So kann ein Bogenschütze von einem Berg aus ungefährdet auf eine Einheit im Tal schießen, die wegen der mieseren Weitsicht nicht zurückballern darf. Neben lauschigen Gebirgsalmen mit Panoramablick gehören









Vier der Einheitenbilder, von links: Drachenritter der Taros, Akolytin der Aramon, Harpye der Zhon, Kreuzritter der Veruna.



Eine Seefahrt, die ist gar nicht lustig: Die Kaperfahrt der Veruna-Flotte wird von einem zhonischen Wyvern-Stoßtrupp aufgehalten.

Manaquellen zu den begehrtesten Lagen. Die Zauberenergie Mana ist der einzige Rohstoff im ganzen Spiel. Kauzlaric betont: »Wir wollten das komplizierte Ressourcen-Handling von Total Annihilation entrümpeln«.

Elitekämpfer wiederbeleben

Jede Magieeinheit hat ihren eigenen kleinen Manavorrat, der für das Aufsagen von drei Sprüchen angezapft wird. Gegnerische Armeen begrüßen Sie beispielsweise mit Erdbeben, Meteoritenhageln oder kleinen Versteinerungssprüchen. Eigene Einheiten, die gerade vom Feind vernichtet wurden, lassen sich durch einen kompetenten Priester wieder zum Leben erwecken. Allerdings ist Eile geboten; sobald die Leiche vermodert ist, war's das mit der Recyclingchance. Vor allem beim Dahinscheiden einer mühsam hochgepäppelten Eliteeinheit lohnt sich der Wiederauferstehungs-Zauber. Mit jedem überstandenen Kampf gewinnen die Einheiten an Erfahrung und werden stufenweise bis Level 10 befördert. Mit jeder Aufwertung sind kleine Verbesserungen in Disziplinen wie Schnelligkeit, Panzerung, Schlagkraft oder Selbstheilungsrate verbunden. Verwundetes Fußvolk sowie beschädigte Boote und Katapulte regenerieren automatisch ihre verlorenen Hitpoints.

Seitensprung-Kampagne

Im fertigen Spiel wird es nur eine Kampagne geben. Die enthält aber satte 48 Missionen, in deren Verlauf Sie immer wieder mal das Volk wechseln. Gegen Ende soll es sogar Einsätze geben, in denen Sie zwei Rassen gleichzeitig kommandieren. Wann zu welcher Partei gewechselt wird, läßt sich nicht beeinflussen. Auch tiefschürfende Diplomatieverwicklungen werden bewußt gedrosselt: Große Schlachten und jede Menge Units sind Butter und Brot von **Kingdoms**. Über 100 verschiedene Einheiten sollen im fertigen Spiel stecken. Wie schon bei **T.A.** soll es zusätzliche Truppentypen zum Download geben. Kauzlaric lachend: »Damals waren wir jung und naiv und haben den Aufwand unterschätzt, jede Woche eine Einheit abzuliefern. Diesmal sind wir ein wenig vernünftiger und werden so alle zwei bis drei Wochen eine Figur verschenken.« Erklärte Ziele sind außerdem mehr Qualität und Originalität beim Einheitendesign: »Wenn du den zehnten Panzer gesehen hast, der nur was anderes auf dem Dach hat als seine Vorgänger, läßt die Spannung nach.«

Die vier Parteien



Aramon (Erde)
Konventionelle Ritter, Bogenschützen, Kavallerie und Kanonen beherrschen die gebirgige Heimat der Aramon. Hier werden die imposantesten Burgen der Fantasywelt gebaut.



Taros (Feuer)
In der öden Lavalandschaft von Taros fühlen sich Untote, Dämonen und Schwarzmagier besonders wohl. Von hier aus bedrohen die Herren des Feuers die anderen Völker.



Veruna (Wasser)
Die Veruna sind in Küstenregionen mit vielen Inseln zu Hause. In großen Galeeren lassen sich über 30 Kampfeinheiten auf einmal an gegnerische Küsten transportieren.



Zhon (Luft)
Um ihre Dschungelheimat zu bereisen, greifen die Zhon auf fliegende Einheiten zurück. Dank ihrer Lufthoheit sind sie Meister blitzartiger Überraschungsangriffe.

Grafisch bietet **Kingdoms** dezente Verbesserungen gegenüber **Total Annihilation**. Die Farbtiefe wird von 8 auf 16 Bit erhöht. Zudem können Sie im Spiel die Auf-



Auf diese Basis können Sie bauen. Solange der einzige Rohstoff Mana in Strömen fließt, läuft die Truppenproduktion auf Hochtouren.



Rund um die Manaquelle werden schwere Verteidigungsanlagen gebaut. Der Aufklärungsvogel (Bildmitte) informiert über nahende Feinde.



Zu Beginn einer Mission besetzen Sie eine Manaquelle und bauen drauflos.

lösung je nach Leistungsvermögen Ihrer Grafikkarte rauf- und runterschalten. 3D-Beschleuniger werden unterstützt; feinere Effekte wie ein liebevoll wabernder Fog of War und schicke Lichter sind das optische Ergebnis.


Ein Drache greift im Regenwald der Zhon an.

Multiple Knochenarbeit

Maximal acht Könige kloppen sich im Netzwerk, bis zu sechs Teilnehmer sind für Online-Schlachten geplant. Clayton Kauzlaric: »Es geht wirklich schnell zur Sache, eine Partie kann in 45 Minuten abgeschlossen werden«. Bevorzugter Austragungsort für Internet-Scharmützel soll Boneyards werden, der frisch generalüberholte Spieleserver von Cavedog. Seit dem 8. April läuft dort die offene Beta-Phase für eine Spezialvariante von Total Annhilation. In einem neuen Online-Spielmodus namens Galactic Wars harren über 50 Planeten der Echtzeit-Eroberung. Eine Boneyards-Sonderbehandlung mit speziellen Kampagnen und epischen Spielzielen ist auch für Kingdoms geplant.

Total Annihilation 2

Daß es eines Tages ein Total Annihilation 2 geben wird, gilt als sicher. Völlig offen ist noch, ob die Fortsetzung wieder im Sciencefiction-Lager angesiedelt wird oder den mittelalterlichen Kingdoms-Weg fortführt. Auf jeden Fall soll es einen sauberen Schnitt mit völlig neuer Engine geben – fragt sich nur, wie die aussehen wird. Cavedog-Boß Ron Gilbert hält sich bedeckt: »Offiziell haben wir das Projekt noch nicht gestartet; wir spielen gerade mit einigen Ideen herum und wollen auch abwarten, wie Kingdoms ankommt. Was wir mit Sicherheit nicht machen wollen, ist irgendein Echtzeit-Strategiespiel rauszuhauen und dann den Namen T.A. draufzukleben. Wenn wir eines Tages T.A. 2 machen, dann muß es wieder neue Maßstäbe setzen.« HL


Der Taros-Zauberer feuert einen mächtigen Blitzstrahl in die Reihen der Angreifer.


Clayton Kauzlaric ist der Chefdesigner von Total Annihilation Kingdoms.

Total Annihilation Kingdoms

Genre: Echtzeit-Strategiespiel | Hersteller: Cavedog
Termin: Juni '99 | Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Wo Drachen fröhlich Feuer spucken und Kanonen herzhaft böllern, locken muntere Fantasy-Massenschlachten. Nur in den Ressorts Forschung und Ressourcen sollten Sie keine Wunderdinge erwarten.«

Interview mit Ron Gilbert


Ron Gilbert schuf Monkey Island 1 und 2; 1995 gründete er Cavedog.

GameStar Kommst du überhaupt noch zur Spieleentwicklung?

Ron Gilbert Ja, denn meine Partnerin Shelley Day erledigt den meisten Business-Kram. Ich verbringe momentan viel Zeit mit Clayton Kauzlaric und arbeite an Kingdoms mit. Am meisten konzentriere ich mich auf mein neues Projekt Good&Evil, über das ich aber noch nicht viel verraten kann.

GameStar Wie beurteilst du den Niedergang der Grafik-Adventures, deiner einstigen Paradedisziplin?

Ron Gilbert Adventures verkaufen sich heute etwa genauso gut wie vor fünf oder zehn Jahren. Nur sind im selben Zeitraum bei allen anderen Genres die Verkaufszahlen gestiegen. Viele Firmen wollen deshalb nicht das Risiko eingehen, hohe Entwicklungskosten in ein Abenteuerspiel zu stecken. Vielleicht braucht das Adventure-Genre aber auch nur einen aufmunternden Kreativschlag auf den Hinterkopf.

GameStar Weshalb habt ihr nach gut einem Jahr Entwicklungszeit die Arbeit am Rollenspiel-Abenteuer Elysium gestoppt?

Ron Gilbert Wir wollten lauter unkonventionelle Dinge auf einmal machen: das Episodenkonzept, die 3D-Technologie, die Story – es wurde zuviel des Guten. Elysium-Designer John Cutter fängt jetzt mit einem völlig neuen Projekt an, bei dem wir sicher aus den gemachten Fehlern lernen werden.

Herr über Hundertschaften

Shogun

Vergessen Sie sterile Zukunftskonflikte – im 15. Jahrhundert bekriegen sich Massen von Samurais auf weitgedehnten Schlachtfeldern.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Die Kamera saust über Hügel und dichte Wälder hinab in ein langgezogenes Tal. An dessen Ende flattern rote Fahnen fröhlich im Wind, dahinter hat der Daimyo von Nagato seine Truppen aufgestellt. Die Kamera macht eine Kehrtwendung, und drüben, auf der anderen Seite des Tals, tauchen blaue Farben auf. Kleine Figuren bilden Karos und Keile, Reiter galoppieren zwischen ihnen hindurch. Der Wind weht Jubel herüber, als sich die blaue Schlachtlinie aus Adelsreiterei, Samurais und Ashigarus in Bewegung setzt: Endlich ist es dem Feldherrn von Mimasaka gelungen, seinen Nachbarn zur Schlacht zu stellen. Wenn er gewinnt, rückt er seinem Ziel, Shogun und damit Militärführer ganz Japans zu werden, ein Stück näher.

Chaos zum Vorbild

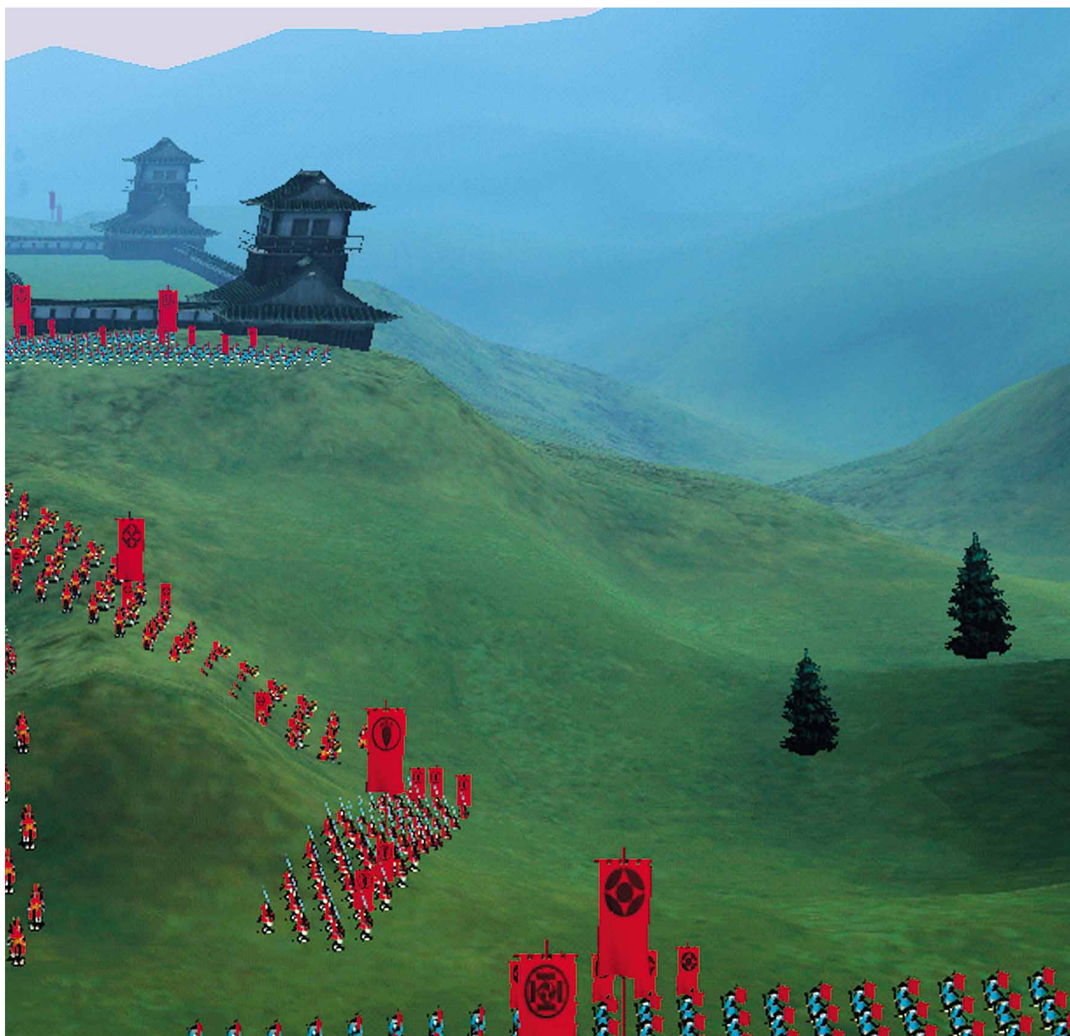
In einem abgelegenen Kaff im Süden Englands bastelt Creative Assembly an ihrem Strategiespiel **Shogun: Total War**, das statt Sciencefiction-Look mit einzelnen Panzern auf epische Samurai-Schlach-

Bevor sich ein Teil der roten Armee hinter die Schloßmauern zurückzieht, demonstriert sie in verschiedenen Formationen ihre Kampfstärke.


Kurze Videos zeigen Spezialaktionen wie diesen Angriff eines Ninjas.

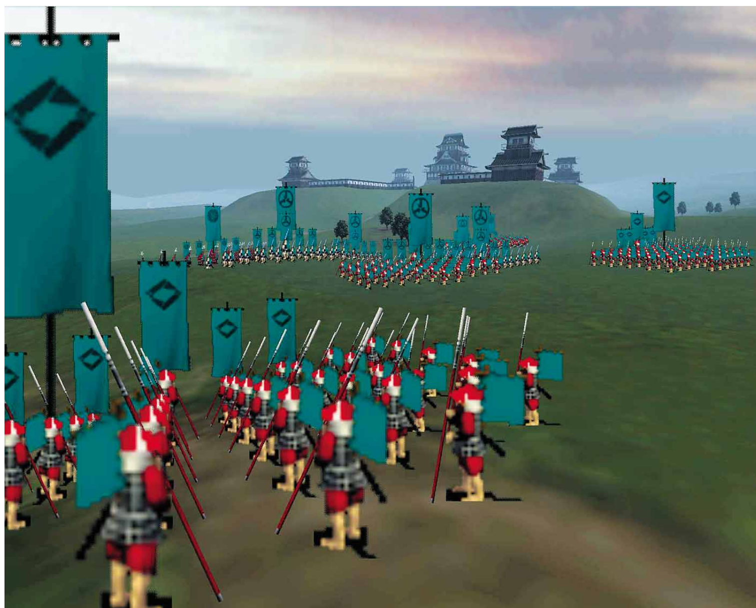

In Ihrem Schloß empfangen Sie Gesandte anderer Fürsten.

ten mit bis zu 5.000 einzelnen Soldaten setzt. Wie bei **Dark Omen** steuern Sie in Echtzeit Ihre Regimenter, doch bestehen diese nicht aus zwölf oder 16, sondern gleich aus 50 bis 100 Kämpfern. Und anders als in **Dark Omen** lassen sie sich in fast beliebiger Form aufstellen. Dazu ziehen Sie einfach eine Schattendarstellung des Regiments per Maus an die gewünschte Stelle und verformen sie dort. Prompt laufen die Soldaten los und bilden am Ziel ein dichtes Karree, einen Halbkreis oder eine weit gedehnte Linie. Man muß die über die Hügel fließenden Armeemassen in Bewegung sehen, um die ganze Faszination von **Shogun** zu begreifen – unser Video bietet dazu Gelegenheit. Als Haupt-Inspirationsquelle für dieses farbenprächtige Kampfgetümmel diente übrigens der Film **Ran** (japanisch für »Chaos«), dessen DVD-Fassung sich die Designer immer wieder ansehen.



Nur die Ehre zählt

In der Tradition des gleichnamigen Brettspiels schieben Sie im Strategie-Modus rundenweise Armeesymbole von einer Provinz zur anderen, lassen Ninjas Attacken auf feindliche Daimyos ausführen und werben weitere Truppen an. »Ein Strategie-Zug wird etwa fünf bis zehn Minuten dauern«, erklärt Produzent Michael de Plater, »eine Schlacht etwa 30 Minuten. Man kann die Kämpfe aber auch berechnen lassen, und vielleicht bauen wir eine Option ein, die nur die Highlights zeigt.« Jede der 50 Provinzen gibt es in zwei Varianten als 3D-Schlachtfeld – einmal mit und einmal ohne Schloß. Die vier Jahreszeiten machen sich nicht nur optisch bemerkbar: Im Herbst regnet es häufig, was den Teppo-Ashigarus den Einsatz ihrer mit offener Lunte gezündeten Schießprügel unmöglich macht. Im Winter erschwert Schnee das eh schon mühselige Erstürmen eines Hügels noch mehr. In Wäldern lösen sich Formationen auf, Brücken bilden gefährliche Engstellen, und



Hier schauen wir mit unsereren tapferen Ashigarus auf das feindliche Schloß der Provinz Nagato.

hinter Schloßmauern verteidigt es sich gleich viel angenehmer. Jeder einzelne Soldat kann sich frei bewegen, bleibt aber immer bei seinem Regiment. Nur wenn die Angst der Soldaten größer wird als die Ehre ihres Kommandanten, nehmen sie Reißaus. Das passiert vor allem den Ashigarus, den Bauernsoldaten. Die Samurai hingegen haben ein ganz anderes Problem: Sie sind eher in Gefahr, sich in zu große Kampflust hineinzusteigern und selbstmörderische Attacken zu wagen. Wenn ein Regimentskommandeur durch häufige Niederlagen seine Ehre verloren hat, kann es ratsam sein, ihn mitten im Kampf zum rituellen Selbstmord aufzufordern.

Christen gegen Traditionalisten

Jeder strategische Spielzug symbolisiert ein Vierteljahr. Von seinem Schloß aus verwaltet unser Shogun-Anwärter sein Reich, feilscht an Bündnisverträgen und wirbt Verstärkungen an. Welche der 16 Einheitentypen (von denen fünf nur auf der strategischen Karte auftauchen) er rekrutieren darf, hängt von den Gebäuden in seinen Provinzen ab. Minen verschaffen ihm die nötigen Ressourcen, verschiedene Kampfschulen die Rekruten. Kriegermönche sind in losen Formationen stark, während Lanzenträger auf dichtgeschlossene Reihen setzen. 23 Bauten gibt es, darunter sechs Festungstypen sowie Handelsposten und sogar Kirchen. Denn **Shogun** orientiert sich an der historischen Wirklichkeit: Im Laufe des Spiels gewinnen Holländer und Portugiesen an Einfluß, bald spalten sich die japanischen Fürsten in Traditionalisten und Christen auf. Letztere genießen handfeste Vorteile, so können nur sie Musketiere ins Feld führen. Doch dafür droht die Bevormundung durch Jesuitenpriester und andere christliche Daimyos. Die traditionellen Heerführer hingegen schicken neben Ninjas die »Legendäre Geisha« los, um gezielt Generäle auszuschalten. Doch nicht nur Attentäter gefährden eine Dynastie. Wenn Sie vergessen, Ihr Bildschirm-Alter-Ego rechtzeitig zu verheiraten, kann der Machtkampf vorzeitig zu Ende gehen.

Reale Sichtregeln

Während der Strategie-Teil eher schlicht gehalten ist, trumpft der 3D-Modus mit der schönsten Landschaftsdarstellung auf, die bislang in einem Echtzeit-Spiel zu sehen war. Die Truppen folgen den Höhenlinien sanft geschwungener Hügel und sind schon aus weiter Ferne gut zu erkennen. Nebel taucht witterungsbedingt auf, hochgewirbelter Staub soll Kavallerieansammlungen vorzeitig verraten. Die prinzipiell frei plazierbare, zoomende Kamera ist auf die Bereiche beschränkt, die für Ihre Truppen sichtbar sind. Wenn also ein Hügel im Weg ist, sollten Sie diesen besetzen oder einen höheren ausfindig machen. Alle Soldaten sind Pixelfiguren, die in 16 Richtungen schauen können. Kurz vor dem Kontakt mit feindlichen Kämpfern legen sie einen Zahn zu. Dann bohrt sich zum Beispiel ein angreifender Lanzenträger-Keil mit Karacho in eine wartende Rechteckformation aus Schwertkämpfern, bevor sich beide Formationen im Nahkampf langsam auflösen.

Trotz der detaillierten Grafik soll bereits ein Pentium 200 mit 32 MByte als Mindestkonfiguration genügen. Ohne 3D-Karte springt die Kamera von Ort zu Ort, anstatt flüssig und schnell hinzufliegen. Neben mehreren Spielvarianten (verkettete Einzelschlachten, komplette Kampagne) wird auch ein Multiplayer-Modus in **Shogun** eingebaut. LA



Auf der zoomenden Strategiekarte verschieben Sie Ihre Armeen und bauen Ihre Provinzen aus.



Die lila Schlachtreihe setzt zum Sturm an. Unten sehen Sie die Regimentsfahnen Ihrer Armee.

Shogun – Total War

Genre: Strategie
Hersteller: Creative Assembly
Termin: Oktober '99
Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Seit Lords of the Rising Sun warte ich auf ein neues Japano-Strategiespiel. Und dann gibt's gleich so ein prächtiges! Meine einzige Sorge ist, daß die Kämpfe zum nicht beeinflußbaren Gemetzel ausarten könnten – doch das wissen auch die Designer.«



Nicht von dieser Welt

Outcast

Mit fantastischer Grafik und einer Mischung aus 3D-Action und knackigen Rätseln soll Outcast die Spitze des Action-Adventure-Genres erklimmen. Wir konnten das kommende Highlight in einer fast fertigen Version probespielen.

Es war ein langer Weg. Bereits 1994 entwarf die kleine belgische Spielefirma Appeal, früher auf Coinup-Automaten spezialisiert, die ersten Konzepte für das Action-Adventure Outcast. Fünf Jahre später, im Juni 1999, soll es nun endlich veröffentlicht werden. Zusammen mit Infogrames verpassen die Entwickler dem Spiel den letzten Schliff. GameStar spielte für Sie die beinahe finale Betaversion.

Eine Menge Arbeit

Im Jahre 2007 schickt die US-Regierung eine Sonde durch ein Portal auf eine Parallelwelt, ähnlich der unsrigen. Es kommt wie es kommen mußte: Bei dem Experiment geht etwas schief, und plötzlich bedroht ein riesiges schwarzes Loch die Erde. In diesem Moment kommen Sie ins Spiel. Als Geheimagent Cutter Slade sollen Sie zusammen mit drei Wissenschaftlern die verschollene Sonde bergen und so das Universum wieder kitten. Leider landen Sie allein auf der Parallelwelt Adelpha und müssen sich auch noch auf die Suche nach den Forschern machen. Als ob das nicht genug wäre, sehen die Eingeborenen in Ihnen ihren Messias, der sie von einem Unterdrücker befreien soll. »Aber das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal«, denken Sie und machen sich in der Tomb Raider-Perspektive daran, Ihren neuen Wirkungskreis zu erforschen.



Der Flammenwerfer ist nicht nur beeindruckend anzusehen, sondern auch extrem schlagkräftig.

Freiheitskämpfer

Anders als Lara kämpfen Sie sich nicht linear von Level zu Level, sondern verfügen über weitgehende Bewegungsfreiheit. Sie entscheiden selbst, wann und wo Sie welche Aufgabe in Angriff nehmen. Damit Sie trotzdem immer der Storyline folgen, überwacht das Programm Ihren Fortschritt und löst zu gegebener Zeit handlungsrelevante Aktionen aus. Beispielsweise treffen Sie auf einen verängstigten Dorfbewohner. Der Eingeborene erzählt Ihnen von einem Überfall auf sein Lager und bittet Sie, seine Kameraden aus den Fängen der Angreifer zu befreien.

Mit Brachialgewalt oder Hirnschmalz

Action wird bei Outcast großgeschrieben. Ihnen steht eine beträchtliche Anzahl an Schießprügeln zur Auswahl, mit denen Sie den Schergen des geheimnisvollen Oberbösewichts heimleuchten können. Neben Ihrer Standardwumme finden Sie einen großkalibrigen Granatwerfer ebenso in Ihrem Arsenal wie einen effektvollen Flammenwerfer. Allerdings sollten Sie sich genau überlegen, auf wen Sie ballern. Denn genau wie etwa in Baldur's Gate achten die Bewohner auf Ihre Aktionen, und ein allzu schießwütiger Cutter hat es schwer, noch Verbündete oder wichtige Informationen zu finden. Zum Glück lassen sich die meisten Konflikte auch friedlicher lösen. Natürlich können Sie ein Lager der Palastwache einfach im Frontalangriff stürmen. Aber vielleicht ist es doch besser, Sie überwältigen den Türsteher bei Nacht und schleichen sich dann ungesehen ins Innere.

Rätselhafte Physik

Ähnlich wie in Trespasser werden einige Puzzles über altbekannte Adventure-Kost



In Gesprächen mit den Einwohnern erfahren

hinausgehen und Gebrauch von der detaillierten Physik-Engine machen. Beispielsweise müssen Sie mit genau getimten Schüssen zwei Pendel so in Schwung versetzen, daß diese einen Damm zum Einsturz bringen. Auf der anderen Seite finden Sie auch typische Rollenspielaufgaben und zahlreiche Nebenquests. So verlangt ein alternder Jäger von Ihnen, daß Sie die Zutaten für eine spezielle Pulvermischung besorgen und ihm Kugeln für sein Jagdgewehr gießen. Dafür verspricht er, sie zu einer entfernten Insel zu rudern, wo ein Monster auf Beute lauert. Ein andermal müssen Sie einen Wächter vor einer Schar aufgebrachter Priester retten, die den Ungläubigen ihrem Gott opfern wollen. Auf Dialogrätsel wollen die Entwickler ebenso verzichten wie auf althergebrachte »Kombiniere Gegenstand A mit B«-Aufgaben.



Vom Rücken eines Bipods aus hat Cutter ein Teleporter-Tor zur nächsten Welt erspäht.

Stimmung durch Technik

Beim ersten Streifzug durch Adelpha fällt sofort die atemberaubende Grafik auf: Weite Ebenen, die am Horizont von schroffen Klippen begrenzt werden. Runde Hügel, die sich in glitzernden Seen spiegeln, dichte Wälder, deren Schatten abends länger werden. Orientalisch angehauchte Städte, in denen die Bevölkerung ihrer Arbeit nachgeht. In der Ferne grast eine Herde fremdartiger Reittiere. Alles wirkt wie aus einem Guß.



Sie wichtige Informationen.

Die Programmierer erwecken Adelpha mit einer ganzen Reihe technischer Finessen zum Leben. Die natürlich wirkenden Rundungen der Landschaft erreicht Appeal mit einer speziellen Voxel-Engine, ähnlich der des Flugsimulators **Comanche Gold**. Im Gegensatz zur Novalogic-Version beherrscht die **Outcast**-Engine texturierte Voxel, wodurch auch detaillierte Gebäude möglich sind. Lediglich für kleinere Objekte wie Türen, Fässer und Personen verwenden die Programmierer konventionelle Polygone. Dank Motioncapturing, Skelettal Animation und Skin Deformation bewegen sich Menschen wie Tiere erstaunlich realistisch durch die Landschaft. Bump Mapping, volumetrischer Nebel und dynamische Lichtquellen sind nur einige weitere der grafischen Schmankerl; die bombastischen Explosionen würden selbst einem **Unreal** zur Ehre gereichen. Dabei nutzt **Outcast** keine 3D-Beschleunigerkarten. Die Betaversion lief auf einem Pentium II mit 300 MHz absolut ruckelfrei.

Wie im Kino

Daß Infogrames auch ein Händchen für die passende akustische Untermalung hat, haben die Franzosen schon mit **Silver** bewiesen. **Outcast** soll noch eins draufsetzen: Der Soundtrack wurde eigens vom Moskauer Symphonieorchester eingespielt und erreicht durchaus Kinoqualitäten. Auch bei der Lokalisierung will Infogrames nicht sparen; der Held Cutter Slade bekommt die deutsche Stimme von Bruce Willis. Das ganze Technikfeuerwerk ist kein Selbstzweck, vielmehr vermitteln Ihnen die phantastische Landschaft und die stimmungsvolle Musik wirklich das Gefühl, über eine weit entfernte Parallelwelt zu wandern. RS



Cutter kann auch Gebäude erkraxeln.

Outcast

Genre: Action-Adventure
Termin: Juni '99
Hersteller: Infogrames
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Zugegeben – vor einem Jahr war ich skeptisch, ob Infogrames neben der fantastischen Grafik ein ebenso gutes Spiel schaffen würde. Doch die jüngste Betaversion hat mich überzeugt: Rätsel, Action und Atmosphäre scheinen zu stimmen. Ich freu' mich drauf.«

Alarm im All

System Shock 2

Der sexy Frauenstimme, die durch die Korridore des Raumschiffs schallt, möchte man glatt entgegenlaufen. Tun Sie's nicht – die Dame ist tödlich.

Sowas kann einem den ganzen Tag verderben: Man steht auf, streckt sich gemütlich und stolpert über eine Leiche. Eine traumatische Erfahrung, die 1994 für Spieler von Looking Glass' Klassiker System Shock bittere Wirklichkeit wurde. Als einsamer Hacker mußten Sie sich in einer Raumstation vor den Roboter-Schergen der machthungrigen Computerdame Shodan retten. Und es sieht ganz so aus, als würde sich die Geschichte wiederholen: Auch bei System Shock 2 wartet auf den Spieler ein böses Erwachen.



Enge Gänge und rätselhafte Tote sind zwei Markenzeichen des atmosphärischen System Shock 2.

Verloren im Weltraum

System Shock 2 spielt Jahrzehnte nach den Ereignissen des ersten Teils. Trioptimum, der Konzern hinter der defekten Raumstation, versucht sich inzwischen an der Technik zur Überlichtgeschwindigkeit. Zwei Raumschiff-Prototypen werden gebaut: Das Forschungsschiff »von Braun« nebst seiner Militäreskorte »Rickenbacker«. Während des Jungfernflugs, Lichtjahre von der Erde entfernt, empfangen die beiden Raumer plötzlich ein Notsignal. Als Sie dem verzweifelten Hilferuf aus den Tiefen des Alls nachgehen, kommt es zur Katastrophe. Von dem, was auf den Hightech-Schiffen genau passiert ist, haben Sie als Spieler zunächst keine Ahnung. Ihr Held wacht nämlich erst später nach langem Heilschlaf in der medizinischen Abteilung auf, streckt sich gemütlich und stolpert über eine Leiche...

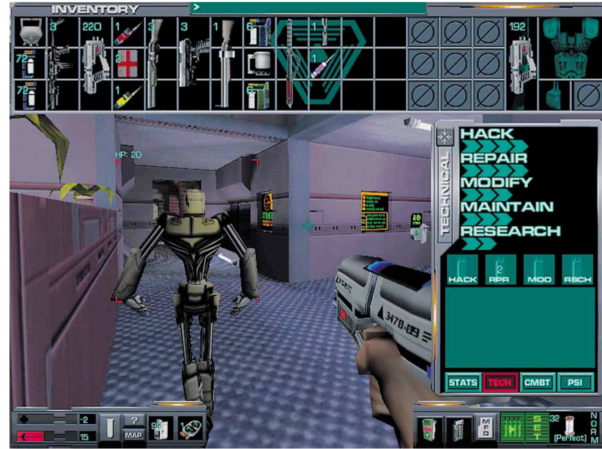

Bunte Lichteffekte färben wabernde Plasmawolken unheilvoll grün.

Mehr Rollenspiel

Bevor Sie sich an die Erforschung der beiden verlassenen Schiffe machen, dürfen Sie einen Charakter entwerfen. System Shock 2 wird wesentlich mehr Rollenspielelemente enthalten als der Vorgänger, will diese aber so gut wie möglich in die Handlung integrieren. So kommt die Charaktererschaffung ohne Zahlenspielereien aus; statt dessen »erinnert« sich der Held an seine Ausbildung, wobei Sie in dieser Rückblende aus verschiedenen Lektionen wählen dürfen. Ihre Entscheidung wird den Beruf und die drei Hauptfähigkeiten der Figur beeinflussen: Als Marine sind Sie besonders gut im Umgang mit Waffen, der Navy ist ein Computergenie, der Spezialagent vertraut hingegen auf seine psionischen Kräfte. System-Shock 2-Produzent Josh Randall gibt Beispiele: »Psi-Ter-



Wenn der Sicherheitsroboter so nah kommt, bedeutet das mächtig Ärger.



Inventar, Multifunktionsdisplay und Statusanzeigen sind einblendbar.

ror lähmt Gegner vor Furcht, Psi-Shield schützt vor Schaden... Wir haben eine Menge solcher Fähigkeiten im Spiel, und sie sind wirklich cool.« Die Spezialisierung auf Psionik ist nicht zwingend notwendig; das Spiel soll mit jeder Kombination von Fähigkeiten lösbar sein.

Freundliche Bedienung

Vor allem Einsteiger stöhnten über die komplexe Bedienung des ersten System Shock. Looking Glass verspricht Abhilfe. Zwar wird es immer noch verschiedene Fenster für Inventar, Waffen und Zustand des Spielers geben, doch sollen viele der Bedienelemente erst nach und nach im Spiel eingeführt werden. Das Inventar handhaben Sie jetzt ähnlich wie in Diablo, Gegenstände verlangen Platz in einem Kästchengitter. Stärkere Helden sollen darin mehr Raum zur Verfügung haben. Die Charakteranzeige informiert Sie über Ihren Fortschritt; Sie werden Erfahrungspunkte sammeln und in Stufen aufsteigen können. Mit jeder Beförderung erhalten Sie einige Talentpunkte, die an speziellen Computerkonsolen auf Ihre Fähigkeiten verteilt werden – Ultima Underworld läßt grüßen.

Tote reden nicht

Looking Glass legt besonderes Augenmerk darauf, daß die klaustrophobische Atmosphäre des ersten Teils erhalten bleibt. Während Sie allein durch die Korridore des menschenleeren Weltraum-Sargs schleichen, entdecken Sie immer wieder Aufzeichnungen und Logbücher, die Hinweise auf das Geschehene geben. Dabei soll es nicht nur die bekannten Sprechnachrichten geben, sondern auch geisterhafte Hologramme, die vergangene Situationen noch einmal nachspielen. Gespräche mit anderen Crewmitgliedern sind aber definitiv nicht vorgesehen. »Mit etwas Glück erhascht der Spieler einen Blick auf Überlebende in anderen Teilen des Schiffs; die werden aber so weit weg sein, daß man nicht mit ihnen reden kann«, erklärt Josh Randall.

Vom Dieb gelernt

Um so lebendiger werden die vielen Gegner sein, denen Sie über den Weg laufen. Ob Wachroboter oder mutierte Besatzungsmitglieder, alle Feinde sollen intelligent handeln. Dafür sorgt eine verbesserte Version der Dark Project-Engine, deren Gegner-KI schon in dem Diebesabenteuer für Überraschungen sorgte. Auch grafisch soll die aufpolierte 3D-Umgebung mit farbigen Lichtern und Partikeleffekten auf dem Stand der Technik sein. Weitere Anleihe bei Dark Project:


Wir lassen einige Fässer auf ein Rudel Spinnen fallen.

»Du wirst in der Lage sein, dich im Schatten vor bestimmten Gegnern zu verstecken, aber das ist nicht der Mittelpunkt des Spiels«, sagt Josh Randall. Die Designer werkeln auch an einer leicht entschärften deutschen Variante. »Wir tun alles, damit System Shock 2 in Deutschland nicht indiziert wird.« CS



Geisterhafte Erscheinungen spielen Vorfälle auf dem Raumschiff nach.

System Shock 2

Genre: 3D-Rollenspiel
Hersteller: Looking Glass
Termin: 3. Quartal '99
Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Wenn man's genau nimmt, wird System Shock 2 wohl ein Sciencefiction-Horror-3D-Action-Rollenspiel. Für mich klingt das nicht nach Chaos, sondern nach einer gepfefferten Mischung spannender Elemente. System Shock 2 verspricht eine mehr als würdige Fortsetzung für den innovativen ersten Teil zu werden.«

Das Böse siegt immer

Dungeon Keeper 2

Das Ende der Zivilisation ist nah: Bald dürfen Sie wieder die Horden des Bösen befehligen.

Erst klopft es, dann kracht es, und plötzlich bricht eine Gruppe Helden in strahlender Rüstung durch die frisch verputzte Verlieswand. Ängstliche Imps laufen kreischend davon – doch der Dungeon Keeper behält die Nerven und wirft flugs eine Horde wilder Vampire ins Getümmel. Trolle, Salamander und andere Monster greifen ein, bis die Helden schließlich besiegt sind.

Designer-Dungeons

In **Dungeon Keeper 2** von Bullfrog bauen Sie in Echtzeit ein unterirdisches Verliessystem auf. Sie zaubern niedere Arbeiter-Kreaturen herbei, errichten Wege und Räume und hoffen, daß Ihr Design schick genug ist, um niederlassungswillige Monster anzuziehen. Die Biester können Sie in einer Art Bodybuilding-Studio trainieren lassen, um sie dann um so kampfkräftiger gegen die Mächte des Guten in die Schlacht zu schicken. Da die Biester monatlichen Sold fordern, bauen Sie zur Finanzierung Ihrer Pläne Gold ab. Das Geschehen betrachten Sie von schräg oben, alternativ werden Sie in einem 3D-Modus die Umgebung aus den Augen eines beliebigen Monsters besichtigen dürfen.

Fallen à la carte

Das erfolgreiche Konzept von **Dungeon Keeper** wollen die Ochsenfrösche im Nachfolger nicht grundlegend verändern. Neben dem wesentlich verbesserten Levelaufbau haben die Designer hauptsächlich die Grafik getunt. Neue Räume, Monster und Fallen kommen natürlich ebenfalls dazu. Letztere sollen eine weit größere Rolle als bisher spielen: Durch die Triggerfalle, die anderswo im Dungeon andere Fallen auslöst, können Sie raffinierte Kettenreaktionen aufbauen. Durch einen Pakt, den man mit dem launischen Horny (der im Vorgänger einfach nur ein Monster war) schließen muß, gewinnt die Geschichte ein zusammenhaltendes Element – so etwas fehlte im ersten Teil.



Für Roulette im verlieseigenen Casino sind Ihre Jungs immer zu haben.

Stimmen im Netz

Auf der Webseite von Bullfrog läuft seit einiger Zeit eine ungewöhnliche Aktion. Die Designer beschreiben einige neue Charakteranimationen, und die Fans beschließen per Mausklick, welche ins Spiel eingebaut wird. In der ersten Abstimmung wurde entschieden, welche neue Bewegung der Horny lernen sollte. Ergebnis: Nun pfeift er anerkennend, wenn die Eiserne Jungfrau vorbeigeht. In der aktuellen Wahl wird festgelegt, welche Art Faxen Ihre Biester machen, wenn Sie ihnen eine Weile keine Befehle erteilen. Zum Redaktionsschluß führte »die Eiserne Jungfrau fährt sich lasziv durchs Haar« vor »der Imp übt Seilspringen«... GUN

→ www.bullfrog.co.uk



Ein Dunkler Engel erscheint im Portal.



Die schiefen Verlieswände sind eine Spezialität der Dungeon-Keeper-Engine.

Dungeon Keeper 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Bullfrog
Termin:	Juni ’99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Die Schönheit der dunklen Seite: Dungeon Keeper 2 bietet prächtige Optik und ein gekonnt überarbeitetes, bewährtes Konzept. Ich zähle die Wochen, bis ich endlich wieder ins Verlies steigen darf.«

Schlacht um die Erde

Starlancer

Ein neues Weltraumepos will Wing Commander Prophecy mit Bombast-Grafik und ausgefeilten Missionen den galaktischen Rang ablaufen.



Schluß mit der Jagd auf irgendwelche Außerirdischen: Im Weltraumspiel Starlancer kämpft die Menschheit mal wieder gegen sich selbst. Digital Anvil, die Firma des Wing Commander-Erfinders Chris Roberts, verlegt den nächsten Weltkrieg ins All.

Sternen-Miliz

»Die Zukunft der Menschheit liegt im Weltraum«, glaubt die westliche Welt und steckt im nächsten Jahrtausend all ihre Energie in die Eroberung des Sternensystems. Prompt schließen sich einige Staaten des Ostens zusammen und fallen dem Westen in den Rücken – schon tobt der galaktische Krieg. In ihrer Not rekrutieren die Alliierten jeden, der ein Raumschiff starten kann, und gründen flugs die 45. Hilfsschwadron auf einem ausgemusterten Frachtschiff. Dort werden Sie sich Ihre Sporen verdienen und versuchen, das Blatt für die Weststaaten zu wenden. Wie schnell sich die Lage für Ihr Trägerschiff verbessert, soll vor allem von Ihrem Erfolg abhängen. Auch wenn Sie einen zu schützenden Truppentransporter verlieren, wird die Geschichte weitergehen; Sie müssen dann aber unter Umständen in einem späteren Einsatz ohne Flügelleute auskommen. Der Ausgang des ganzen Kriegs wird von Ihrem Erfolg oder Mißerfolg abhängen.

Lebendiges All

Seit den Anfängen der Wing Commander-Serie bedeutet technischer Fortschritt für Weltraumspiele vor allem noch größere Raumschiffe und noch spektakulärere Explosionen. Starlancer bietet konsequenterweise die derzeit größten Raumer und bombastischsten Feuerwerke. Wenn eines der gewaltigen Schiffe unter gleißendem Feindfeuer zerbirst, treiben unzählige Trümmerstücke durch das All. Sogar die Leere des Weltraums soll lebendig erscheinen, wenn rund um die Raumschlachten neutrale Frachter zu Sprungpunkten schippern oder Minenschiffe an Asteroiden herumwerkeln. An die Zwischensequenzen setzte Digital Anvil kurzerhand das Team, das auch für die Spezialeffekte des Wing Commander-Films zuständig war; Sie dürfen sich also schon mal auf prachtvoll gerenderte Zwischenszenen freuen. CS



Auftrag erledigt: Das von uns eskortierte Großkampfschiff öffnet ein blau pulsierendes Sprungtor, um aus dem hart umkämpften Sternensystem zu verschwinden.



Die spektakulären Explosionen von Starlancer übertreffen selbst Wing Commander 5.



Im Ihrer Koje können Sie unter anderem auf die Schiffsdatenbank zugreifen.

Starlancer

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Digital Anvil
Termin:	4. Quartal ’99	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Grafisch steckt Starlancer die Genre-Referenz Wing Commander Prophecy schon jetzt locker in die Tasche; wenn die Kämpfe spannend genug werden, steht dem Spitzenplatz eigentlich nichts im Weg.«

Der Tod ist erst der Anfang

Planescape

Rollenspielveteran Guido Henkel hat Attic und dem Schwarzen Auge den Rücken gekehrt und werkelt jetzt am nächsten AD&D-Rollenspiel mit angepaßter Baldur's-Gate-Engine.



Das Heldenduo betritt einen Tempel. Durch den großen Maßstab sind Gebäude wie Charaktere sehr gut zu erkennen, allerdings könnte die Übersicht leiden.

Das Rollenspiel Planescape – Torment beginnt dort, wo andere Spiele aufhören: mit Ihrem Tod. Der hat Ihren Charakter im Laufe seines Lebens mehrere tausend Male ereilt. Sie sind unsterblich, ohne es zu ahnen. Denn jedesmal, wenn Ihr Charakter tödlich verwundet wird, verliert er sämtliche Erinnerungen, bevor er ins Leben zurückkehrt. Sie erwachen auf einem Friedhof in der Stadt Sigil. Ihre Aufgabe: Finden Sie Ihr wahres Ich.



Planescape – Torment basiert wie Baldur's Gate auf dem Pen&Paper-Rollenspiel AD&D, spielt aber in einer Abspaltung des Hauptsystems, den Outer Planes.

Tödlich beleidigt

Die neue Welt hat der Hersteller TSR ins Leben gerufen, um Unstimmigkeiten im Regelwerk zu bereinigen. »Alles, was nicht in die AD&D-Welt paßte, haben wir in die Outer Planes verfrachtet«, erklärt Colin McComb, einer der Erfinder der Pen&Paper-Vorlage Planescape, der jetzt das Torment-Team in Sachen Story berät. Entsprechend abgefahren sind die Charaktere und Monster, auf die Sie treffen werden. Ihr bester Freund Mort ist ein schwebender Totenschädel, der einen Gegner im wahrsten Sinne des Wortes tödlich beleidigen kann. Auch manche Waffe hält sich nicht an Rollenspiel-Konventionen. Beispielsweise gibt es feige Schwerter, die den Kampf verweigern.

Keine Werte-Schlacht

Für die Grafik verwendet das Torment-Team die leicht verbesserte Engine von Baldur's Gate, allerdings ist der Maßstab (also die Figuren et cetera) größer. Spielerisch soll Planescape – Torment einiges ändern, so fällt die Charaktergenerierung ganz weg. Auch hat Ihre Spielfigur anfangs nur Grundwerte wie Intelligenz und Kraft, erst später kommen weitere wie Ausdauer hinzu. »Man soll die Bedeutung der Werte langsam erlernen«, erläutert Produzent Guido Henkel. Außerdem plant er, den NPCs mehr Persönlichkeit zu verleihen. So wollen Ihre Party-Mitglieder immer wieder ihren eigenen Willen durchsetzen. Mort unterbricht schon mal einen Dialog, wenn er den Gesprächspartner nicht mag. Eine andere Anhängerin verläßt aus Eifersucht gar die Party, wenn Sie eine weitere Frau aufnehmen. »Je nachdem, für welche Mitstreiter sich der Spieler entscheidet, wird die Handlung anders ablaufen«, verspricht Henkel. RS



Einige Schauplätze, wie diese antike Fabrikanlage, sind geradezu phantastisch gerendert.

Planescape – Torment

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Die Engine von Baldur's Gate und Rollenspielprofi Guido Henkel als Produzent – das sollte eigentlich eine runde Sache werden. Allerdings finde ich die Planescape-Welt doch ein wenig arg abgefahren.«

Schikanen in Chicago

Midtown Madness

Armes Chicago: Erst Al Bundy, jetzt auch noch Autorennen.


Keine Rücksicht auf Verluste: Der riesige Truck macht auf dem Highway mächtig Metallmus.

Mantafahrer haben es schon immer gewußt: Die spannendste Rennpiste beginnt gleich vor der Haustür. Das sagte sich auch das Entwicklerteam Angel Studios, das mit Midtown Madness Microsofts »verrückte« Rennspielreihe fortführen soll. Als Austragungsort für Autorasereien dienen nämlich nicht die üblichen Renn- oder Phantasiestrecken, sondern die Straßen von Chicago. Wir sind im Asphaltdschungel von Kelly's Heimatstadt probegefahren.

Rammwütige Polizei

Insgesamt haben die Designer rund 65 Kilometer Chicagoer Straßen umgesetzt, samt bekannter Sehenswürdigkeiten wie dem Sears Tower. Für das richtige Großstadt-Feeling sorgen außerdem zahlreiche unbeteiligte Autos und Fußgänger. Staus, rammwütige Polizeifahrzeuge und plötzliche Wetterwechsel machen Innenstadt-Rasern das Leben schwer. Es gibt keine festgelegten Rennstrecken, die Route zum Ziel müssen Sie sich selber suchen. So ziehen Sie schon mal Reifenspuren quer durch einen Park oder bahnen sich Ihren Weg durch vergammelte Mülltonnen in einer schmalen Seitengasse. Damit Sie im Verkehrsgewühl nicht den Überblick verlieren, weisen Richtungspfeil und Straßenkarte den Weg zum nächsten Checkpoint. In Sachen Spielmodi bietet Midtown Madness allerdings auch nicht mehr als die Konkurrenz: Checkpoint-Rennen, Cops und Räuber sowie Rundfahrten stehen bislang auf dem Plan. Hier versprechen die Verfolgungsjagden von Driver mehr Abwechslung.


Das realistische Verkehrssystem führt auch zu solchen Massenkarambolagen.

Ab durch den Supermarkt

Bei den Fahrzeugen setzt Microsoft auf authentisches Material. Insgesamt sollen Sie aus über zehn real existierenden Vehikeln wählen können, vom eleganten Cadillac Eldorado bis zum riesigen Peterbilt Dreiachser samt Anhänger. Erst kürzlich konnte Microsoft Volkswagen dazu überreden, die Lizenz für den New Beetle herauszurücken. Ein Schadensmodell sorgt dafür, daß bei Karambolagen ordentlich Blech fliegt. Beinahe alles ist kaputtbar. Sie können Ampeln rammen, Parkuhren umfahren oder sogar eine Abkürzung durch einen Supermarkt nehmen. Besonders viel Spaß machte uns die Testfahrt im Truck, der zwar nicht gerade raketenschnell beschleunigt, dafür aber seine Rivalen einfach niederwalzt. Trotzdem soll es unblutig zugehen: Fußgänger bringen sich mit einem Hechtsprung in Sicherheit, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. RS


Auch nachts gibt es Verfolgungsjagden.

Midtown Madness

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microsoft
Termin:	Juni '99	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Midtown Madness ist zwar ein recht gewöhnliches Rennspiel, machte aber bei der Probefahrt dank des Szenarios mehr Spaß als viele Konkurrenz-Flitzer.«

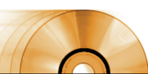
Mörderische Metropole

Urban Chaos



Schöner als die Polizei erlaubt: Als drahtige Gesetzeshüterin bringen Sie Ordnung ins städtische Durcheinander.


Über den Dächern der Großstadt bewachen Sie als Polizistin Ihr Revier.


Auf Bonus-CD: Video-Special

Sie ist stark und schwarz und mag es gar nicht, wenn jemand gegen das Gesetz verstößt. Die kampfkräftige Polizistin Darci kommt in Urban Chaos einer Verschwörung auf die Spur, die eine ganze Großstadt bedroht. Das Actionspiel wird derzeit für Eidos von einem Team ehemaliger Bullfrog-Designer entwickelt, die sich unter dem Namen Mucky Foot (»Juckende Füße«) vereint haben. Die Protagonistin lenken Sie in der Tomb Raider-Perspektive. Auch das Kampfsystem ähnelt dem des Megasellers, allerdings werden Sie Gegner gezielt anvisieren können. Außerdem darf Darci die Ganoven im Gegensatz zu Fräulein Croft auch mit Tritten und Prügeln malträtieren. Das soll nicht nur mit Feinden funktionieren, die direkt vor ihr stehen, sondern beispielsweise auch mit einem Trupp Schläger, der die Polizistin einkreisen will. Darci kann sich außerdem an Gangster heranschleichen und einzelne Gegner fast geräuschlos unschädlich machen. In einigen Missionen steuern Sie außerdem einen älteren Polizisten, der weniger beweglich ist, aber deutlich mehr Treffer einstecken kann.

Karren und Kanaillen

Wie wäre es mit einem Stadtbummel, einem Spaziergang im Park oder einer Autotour? Darci schiebt in einer glaubwürdig dargestellten Metropole Dienst. In den Straßen tummeln sich Zivilisten, Autos stehen im Stau, Kleinganoven treiben ihr Unwesen. In Urban Chaos sollen Sie weitgehende Bewegungsfreiheit genießen. Sie laufen durch das riesige Stadtgebiet, flitzen mit Vehikeln durch die Straßen oder springen in luftigen Höhen auf Hochhäuser. Anfangs jagen Sie gewöhnliche Verbrecher, im Spielverlauf kommen Sie aber einem finsteren Plan auf die Schliche und verkloppen am Ende blutrünstige Monster. Damit sich nicht Polizeiroutine einschleicht, basteln die Entwickler an gut 100 Zwischenaufgaben, die das Programm zufällig verteilt. So bekommen Sie es gelegentlich mit Selbstmördern auf Hochhäusern zu tun oder retten entlaufene Kätzchen. Einige Einsätze sollen aufeinander aufbauen: Wenn Sie beispielsweise eine Terroristenzentrale ausschalten, machen die Bombenleger in späteren Missionen keine Probleme mehr. PS


Autofahrer halten sich an die Verkehrsregeln; ihre Wagen können Sie kurzfristig beschlagnahmen.

Urban Chaos

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Eidos
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Abwechslung und weitgehende Freiheit beim Polizeispielen sind die Stärken von Urban Chaos. Die Anleihen bei Tomb Raider sind ziemlich offensichtlich – aber es gibt schließlich schlechtere Vorbilder.«

Die Lebenden und die Untoten

Shadow Man



Düstere Katakomben statt greller Wüsten, Kettensägenmonster statt Affen: Der Schattenmann rückt Lara Croft auf den Adventure-Pelz.

Ein Verkehrsunfall macht den Auftragskiller Mike LeRoi erst zur Leiche und dann zum Untoten. Die Voodoo-Priesterin Nettie hat LeRoi zu einem zweifelhaften Leben erweckt, damit er die Legionen der Toten aufhält, die die Welt der Lebenden erobern wollen. Vier Massenmörder und den Höllenfürsten höchstpersönlich müssen Sie besiegen, um die Erde zu retten. Klingt irgendwie etwas durchgeknallt? Kein Wunder: **Shadow Man**, Acclaims Konkurrent zu **Tomb Raider 3**, basiert auf einem amerikanischen Horror-Comic gleichen Namens.



Im Totenreich wird LeRoi zum Shadow Man mit Voodoo-Waffen.

Mörderische Metzger

Das Spielprinzip dürfte dank Laras Erfolgen mittlerweile allgemein bekannt sein. Sie steuern Ihren Helden in der **Tomb Raider**-Perspektive durch insgesamt 16 riesige Levels, acht im Totenreich und acht in der realen Welt. Dabei werden Sie sich Schießereien mit den Schergen des Bösen liefern, kleine Rätsel der Marke »Schalter finden« lösen und Powerups aufsammeln. **Shadow Man** besticht weniger durch spielerische Innovation, als vielmehr durch das coole Horror-Ambiente. Alle Levels sind in düsteren Farben gehalten, die Gegner aus dem Totenreich scheinen einem Gruselkabinett entsprungen zu sein. Da stürmen grauenerregende Metzgergesellen mit Fleischerhaken oder riesige Fleischklopse mit Kettensägen auf Sie ein. LeRoi selbst verwandelt sich im Totenreich in einen Voodoo-Krieger mit glühenden Augen.

John Woo läßt grüßen

Im Gegensatz zu seinem weiblichen Vorbild kann LeRoi zwei verschiedene Waffen gleichzeitig benutzen. So drücken Sie Ihrem Alter Ego in die rechte Hand eine 45er, während die linke eine Schrotflinte im Anschlag hält. Die Waffen lassen sich beliebig kombinieren, beispielsweise eine Fernwaffe in der einen, eine für den Nahkampf in der anderen Hand. Das Arsenal enthält nicht nur konventionelle Ballermänner, sondern auch eine Reihe von speziellen Voodoo-Waffen wie Zauberstäbe oder magische Rasseln, die gigantische Feuerfontänen über Ihre Gegner schütten. Im Spielverlauf zieht es Ihren Charakter immer weiter ins Schattenreich. So kann der **Shadow Man** bald über glühende Lava wandeln und schließlich ganz in die Glut eintauchen – unverzichtbar auf dem Weg zur Hölle. Je stärker LeRoi wird, desto weiter können Sie die Levels erforschen. Denn manche Stellen erscheinen nur zu Beginn unpassierbar. RS



Die Voodoo-Rassel im Einsatz gegen einen Höllenschergen.

Shadow Man

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Acclaim
Termin:	August ’99	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Endlich bekommt Lara ernsthaft Konkurrenz. Zumindest spielerisch und atmosphärisch könnte Shadow Man mit Tomb Raider mithalten. Allerdings gefällt das abgedrehte Szenario sicher nicht jedem.«



Eine 3D-Studie der neuen Grafikengine. Die Spiele Ihres Teams können Sie in Echtzeit verfolgen.

Sturm auf die Tabellenspitze

Anstoss 3

Kurt machte es vor – Anstoss setzt noch eins drauf. Der Fußballmanager will mit Spielszenen in Echtzeit und schicker 3D-Grafik PC-Spieltage zum Erlebnis machen.

Die Zeiten, als Fußballmanager bunt verpackte Tabellenkalkulationen waren, sind endgültig vorbei. Mit Kurt hielt die erste Spiel-Engine Einzug, die Ballkontakte der Kicker in Echtzeit berechnen und glaubwürdig darstellen konnte. Sonderlich hübsch waren die Begegnungen allerdings nicht. Hier setzt Ascaron mit Anstoss 3 an. Jedes Match Ihrer Elf können Sie in wunderschön animierter 3D-Grafik und in Highcolor bewundern.

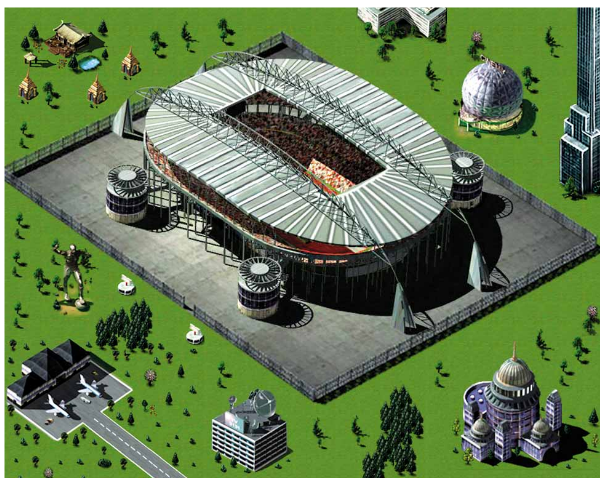
Fast wie Fifa

Das Gütersloher Entwicklerteam bot bereits bei Anstoss 2 erstmalig 3D-beschleunigte Grafik. Der 3Dfx-Support sorgte für eine recht schicke Optik – fast schon revolutionär im traditionell eher mausgrauen Genre. Dank dieser Erfahrung orientiert sich die Qualität der Grafik in Anstoss 3 eher an edlen Sportspielen wie Fifa 99 als an der genreeigenen Konkurrenz. Da moderne 3D-Beschleuniger die CPU nur wenig belasten, bleiben genug Ressourcen frei, um die aufwendigen Berechnungen der Ballkontakte parallel zur Grafik verzögerungsfrei auszuführen. Für möglichst realistische Bewegungsabläufe der Fußballer sollen Motion-Capturing-Aufnahmen echter Akteure dienen, die derzeit in England stattfinden. Die Spiel-Engine kümmert sich im Hintergrund angeblich darum, daß gleichzeitig 20.000 Kicker mit über einer Million Eigenschaften ohne nennenswerte Verzögerungen verwaltet werden. Parallel dazu soll sich der Spielverlauf des aktuellen Matches so realistisch wie möglich entwickeln. Und: Das Match läuft in einem Stadion ab, das Sie selbst aus vorgefertigten Bauteilen zusammengebastelt haben.

Ein Hauch Sim City

Beim Konkurrenten Kurt enden Ihre Kompetenzen als Manager am Stadionzaun. Anstoss 3 durchstößt diese Barriere und ermöglicht Ihnen, auch das Umfeld zu verändern. Über 300 Objekte bieten ein weites Spektrum für ausgabewütige Vereinspräsidenten. Sie errichten neue Gebäude, ein Clubheim oder gar eine Sportakademie. Die Lage der Immobilien beeinflußt die Attraktivität und den Einzugsbereich Ihres Stadions.

Neben diesen Neuerungen werden gerade die diversen Pokalmodi auf den aktuellen Stand gebracht. Die Regionalligareform findet genauso ihren Weg ins Programm wie das aktuelle Champions-League-Reglement. Nur auf Original-Spielernamen müssen Sie verzichten, denn die Rechte daran hat nach wie vor Electronic Arts. Als Trostpflaster mag dienen, daß Österreicher, Portugiesen, Schotten, Schweizer und Türken (oder deutsche Spieler, die sich diesen Ländern verbunden fühlen) erstmals in ihren Heimatligen antreten können. Von dort können Sie Kicker nach Deutschland holen und sogar einbürgern lassen. MIC


Das Umfeld Ihres Stadions können Sie großzügig gestalten, inklusive Mini-Flughafen.

Anstoss 3

Genre:	Fußball-Manager	Hersteller:	Ascaron
Termin:	3. Quartal ´99	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Ich bin mir sicher, daß die Echtzeitberechnung und die schöne 3D-Grafik Anstoss 3 zur Genrereferenz machen werden. Puristen ergötzen sich an den neuen Ligen und dem erweiterten Umfeld.«

Alles hört auf mein Kommando

Starfleet Command

Ganz schön flott, diese Flotte: Gleich sechs Star-Trek-Völker liefern sich explosive Weltall-Strategieschlachten mit mächtigen Raumpötten.

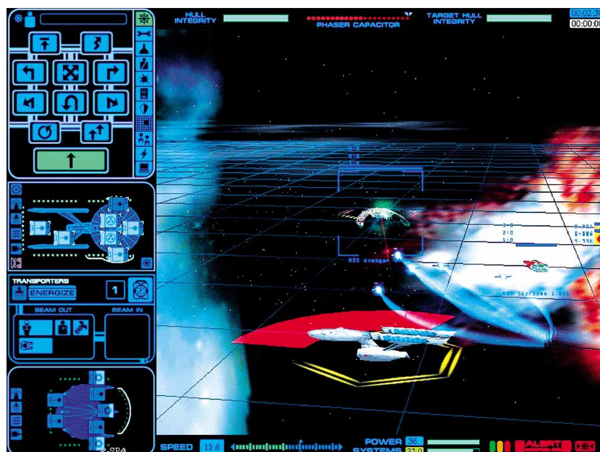


Der Phasereinschlag schmilzt einen saftigen Teil unserer Außenhülle weg. Selber schuld: Wegen Alarmstufe grün (rechts unten) war das Schiff nicht gefechtsbereit.

Energisch durchpflügt unser Raumschiff den Weltraum, im Hintergrund funkeln ferne Fixsterne, farbenprächtige Spiralnebel – und leider auch drei Kriegsschiffe, die stramm Kurs auf uns halten. Alarmstufe rot, mehr Energie auf die Schilde, Funkspruch senden. Die Antwort kommt prompt in Form einer backbord einschlagenden Torpedosalve. Sofort ordern wir einen schwungvollen Kurswechsel an, um den Aggressor in Reichweite unserer Phaser zu bringen...

Im Nu pariert die Crew

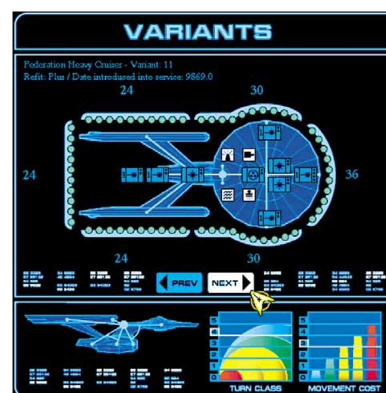
Starfleet Command bietet taktische Raumschiffschlachten mit flotten Spezialeffekten. Im Gegensatz zu Klingon Academy führen Sie Ihren Kommandeursjob eher indirekt aus. Statt selber zu zielen und zu feuern, befehlen Sie »einmal Photonen-Torpedo, bitte«, wenn der Gegner im günstigen Winkel steht. Anvisieren und abschießen erledigt dann die Crew. Außerdem kennt das Spielfeld allen 3D-Effekten zum Trotz weder oben noch unten: Bei Starfleet Command tuckern Sie in Kompaßrichtung übers flache Universum, als wäre es ein Ozean. Das ist vielleicht nicht ganz den physikalischen Realitäten entsprechend, kommt aber Seeschlachten-Charme und Übersicht zugute.



Während sich das Föderationsschiff in die Kurve legt, feuert es ein paar Torpedos ab. Am linken Bildrand sind die Icons eingeblendet, mit denen Sie Ihren Pott steuern.

Wir basteln uns ein Traumschiff

Sie starten Ihre Karriere in einem von sechs Sternenreichen. Föderation, Klingonen, Romulaner, Hydran, Gorn und Lyran stehen zur Wahl und offerieren rund 50 modifizierbare Schiffstypen. Geheime Spielspaßreserven stecken im Fummel- und Tuningteil zwischen den Aufträgen. Das Erfüllen der Missionsziele sowie die Inzahlungsnahme gekaperter Raumschiffe bescheren Prestigepunkte, die Sie in Reparaturen, besseres Personal und neue Schiffskomponenten investieren. Von den Triebwerken bis zur Bewaffnung läßt sich die traute Mühle ausführlich tunen und aufrüsten. Später wächst die Flotte, in manchen Gefechten steuern Sie dann drei Schiffe gleichzeitig.



Zwischen den Missionen investiert man die Erfolgspunkte in bessere Schiffsausstattung.

Die eindrucksvolle Engine bietet dafür schnittige Blickwinkel und sündhaft schöne Explosionen. Wer ein wenig Entspannung abseits der Flottenkarriere sucht, wird im kurzweiligen Schnellschlacht-Modus fündig. Hier können sich per Netzwerk oder Internet bis zu sechs menschliche Käpt'ns messen. HL

Starfleet Command

Genre: Echtzeit-Taktik **Hersteller:** Interplay
Termin: Juni '99 **Ersteindruck:** Gut

Heinrich Lenhardt: »Der Geheimtip in Interplays Star-Trek-Aufgebot. Raumschiffe kommandieren mit Taktikeinschlag, 3D-Engine und Echtzeitspannung. Hoffentlich kommt die Abwechslung dabei nicht zu kurz.«

Hightech-Welt

Anachronox

Es sieht aus wie ein 3D-Actiontitel, ist aber ein Rollenspiel: Anachronox zeichnet mit modernster Technik eine spannende Zukunftsvision in einer geheimnisvollen Alienmetropole.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Die ersten Siedler müssen nicht schlecht gestaunt haben. Alles in der gewaltigen Alienstadt, in der sie gerade gelandet waren, funktionierte: Fabriken produzierten undefinierbare Gegenstände, auf unlesbaren Anzeigen huschten fremde Zeichen vorüber. Doch inmitten des monotonen Ratterns und fernen Summens war kein einziges lebendes Wesen zu entdecken. Die Stadt war ausgestorben. Die Siedler waren allein.

Sodom im All

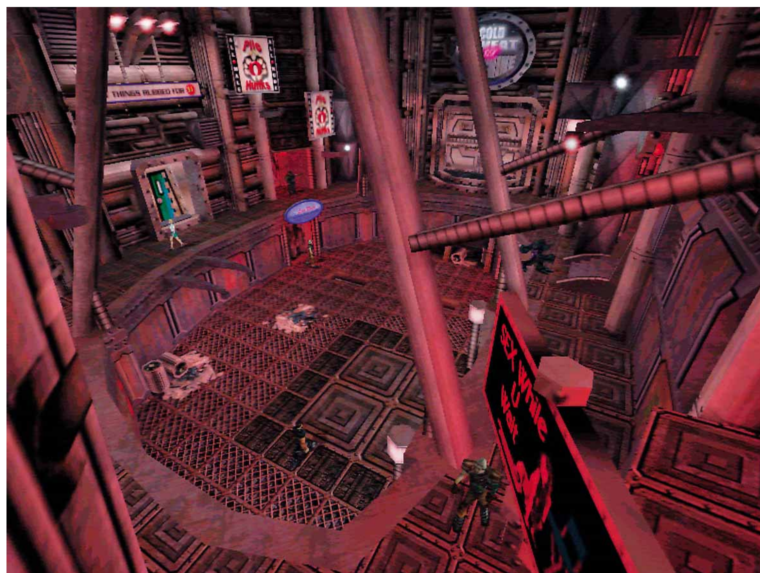
Wenige Jahre später bietet die außerirdische Stadt Anachronox den Augen von Sylvester »Sly« Boots ein anderes Bild. Längst ist der abgelegene Planet ein Paradies für Gangster, Gesindel und alle Arten von gescheiterten Existenzen geworden, das galaktische Äquivalent einer Hafenstadt. Sly, seines Zeichens Privatdetektiv, hat gerade einen lausigen Auftrag angenommen: Er soll nach brauchbaren Resten der Alienkultur, sogenannten Mys-Techs suchen. Ab diesem Zeitpunkt schlüpfen Sie in die Rolle des Zukunfts-Schnüfflers und starten in ein wendungsreiches Rollenspiel-Abenteuer, an dessen Ende wieder einmal die Rettung des Universums steht. Auf Ihrem Weg bleiben Sie nicht allein: Sieben undurchsichtige Gestalten wollen sich Ihnen anschließen, aber nur jeweils zwei dürfen Sie gleichzeitig als Begleitung engagieren. Wen Sie mit auf die Reise nehmen, soll den Verlauf vieler Ereignisse und Dialoge bestimmen.



In den Klauen des Feindes: Der Roboter hat Sly fest im Griff.

Pracht in der Schlacht

Ihre dreiköpfige Mannschaft wird durch über 130 prachtvolle Schauplätze marschieren. Anachronox bedient sich einer aufgerüsteten Version der Quake 2-Engine, in der kunstvolle Kameraschwenks Ihre Protagonisten immer im Blick behalten sollen. Bei Angriffen wird nicht wie in Final Fantasy 7 auf eine Schlachtansicht umgeblendet, sondern direkt in der Spielgrafik gekämpft. Besonderer Reiz der rundenbasierten Schlachten werden die spektakulären Alien-Technologien sein; mit jeder neuen Mys-Tech sollen Sie an Ihren Ballermännern herumbasteln und Angriffstechniken erfinden dürfen. So ausufernd wie das Waffenspektrum ist wohl auch die Phantasie von Designer Tom Hall: Die Storyline ist mit Anachronox nämlich längst nicht zu Ende, zwei Fortsetzungen sind bereits geplant. CS



Beeindruckende Kamerafahrten und ungewöhnliche Perspektiven in der außerirdischen Großstadt sollen Anachronox' düsteres Sciencefiction-Flair unterstreichen.

Anachronox			
Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Ion Storm
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Christian Schmidt: »In Sachen Spielbarkeit setzen Konsolen-Rollenspiele seit langem Maßstäbe, und Anachronox schaut kräftig bei den Kollegen aus Fernost ab. Das läßt auf ein spritziges Abenteuer hoffen – so Ion Storm es denn ausnahmsweise termingerecht fertigstellt...«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem guten Spiel, das schon in einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Star Wars: Die dunkle Bedrohung – ab Mai '99.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
UPDATE	A-10 Warthog	Flugsimulation	Jane's	3/99	Sehr gut	Juni '99
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98, 4/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
NEU	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99	Gut	4. Quartal '99
NEU	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Braveheart	Strategie	Eidos	5/99	Sehr gut	Juni '99
	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98, 1/99	Ausgezeichnet	August '99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	3. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Mai '99
	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99	Gut	3. Quartal '99
	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	Mai '99
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
	Die Völker	Aufbauspiel	Jowood	4/99	Sehr gut	Mai '99
	Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	3/99	Gut	Juni '99
	Drakan	Action-Adventure	Psygnosis	10/98, 12/98	Sehr gut	Mai '99
	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99	Sehr gut	September '99
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98, 6/99	Sehr gut	Juni '99
	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99	Gut	September '99
	Fighting Steel	Echtzeit-Strategie	SSI	4/99	Gut	Mai '99
UPDATE	Fleet Command	Echtzeit-Strategie	Jane's	4/99	Sehr gut	Juni '99
	Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	9/98	Gut	Juni '99
	Galleon	Action-Adventure	Interplay	1/99	Gut	Dezember '99
UPDATE	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99	Gut	September '99
	Gorky 17	Rollenspiel	Topware	4/99	Gut	August '99
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98, 11/98	Sehr gut	Mai '99
	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	Juni '99
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	September '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	Juni '99
	Le Mans 24 Hours	Rennspiel	Infogrames	4/99	Gut	Juni '99
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	MechWarrior 3	Mechspiel	FASA Interactive	11/98, 4/99, 5/99	Sehr gut	Juni '99
UPDATE	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	November '99
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	Juni '99
NEU	Midtown Madness	Rennspiel	Microsoft	6/99	Gut	Juni '99
	MS Soccer	Sportspiel	Rage Software	5/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98, 6/99	Sehr gut	Juni '99
	Panzer Elite	Simulation	Wings Simulations	2/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99	Gut	4. Quartal '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98, 5/99	-	3. Quartal '99
	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	Mai '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	August '99
	Shadow Company	Echtzeit-Strategie	Interactive Magic	11/98, 1/99	Sehr gut	Juni '99
NEU	Shadowman	Action-Adventure	Acclaim	6/99	Gut	August '99
UPDATE	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	Oktober '99
	Slave Zero	Actionspiel	Accolade	4/99	Sehr gut	Juli '99
UPDATE	Star Trek: Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	5/99	Gut	3. Quartal '99
NEU	Star Trek: Starfleet Command	Echtzeit-Taktik	Interplay	6/99	Gut	Juni '99
UPDATE	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	LucasArts	5/99	Gut	Mai '99
UPDATE	Star Wars: Die dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	5/99	Gut	Mai '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Summoner	Rollenspiel	Volition	2/99	Gut	3. Quartal '99
	Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	5/99	Gut	3. Quartal '99
	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	3/99, 6/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99	Sehr gut	September '99
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Cavedog	8/98, 1/99, 6/99	Sehr gut	Juni '99
UPDATE	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
NEU	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	September '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	3. Quartal '99

Ein Designer packt aus

Die Geheimnisse des Level-Lords

Einer der erfahrensten Leveldesigner verrät Ihnen seine Tricks: So ziehen moderne 3D-Welten den Spieler mit allen Mitteln in den Bann.

Leveldesign ist eine Mischung aus Kunst und Wissenschaft. Es gibt noch immer derart viele technische Beschränkungen, daß jeder Schöpfer von 3D-Welten eigentlich jeden Tag aufs Neue frustriert sein müßte. Aber weit gefehlt: Wer weiß, wie wir Menschen sehen, und außerdem ein paar Tricks kennt, kann die Grenzen der Grafik-Engines sprengen. Mir selbst geht es oft so, daß ich einen Level baue und mich plötzlich an Sachen erinnere, die ich damals auf der Ingenieurs- und Kunstschule gelernt habe. In den nächsten Absätzen beschreibe ich einige dieser Prinzipien. Wenn es um Leveldesign geht, kann man sich nicht genug mit Themen wie beispielsweise Minimalismus oder optischen Täuschungen beschäftigen.

Richard Gray alias Levelord



Richard Gray ist einer der renommiertesten Designer für Levels in 3D-Actionspielen. Bekannt unter dem Namen Levelord, arbeitet er bei Ritual (Sin) derzeit an der Spiele-Umsetzung eines Comicfilms; Spiel und Film sollen Ende ’99 fertig sein. Angefangen hat Richard 1994 mit dem Doom Editing Utility, dann arbeitete er an einer Vielzahl unterschiedlicher Projekte, unter anderem bei 3D Realms an Duke Nukem 3D. Hobbys hat der Levelord keine: »Das ist das schlechte an den coolen Jobs – man macht das, was man sonst in seiner Freizeit tun würde.«

Vorbild Natur

Eine meiner bevorzugten Umgebungen für Levels sind natürliche Landschaften. Die haben leider unregelmäßige Formen und sind größer und offener als der typische 3D-Spielelevel. Unregelmäßigkeit und Offenheit sind die erklärten Feinde moderner 3D-Technologie. Leveldesigner müssen lernen, mit sehr limitierten Ressourcen umzugehen, um diese Umgebungen trotzdem darstellen zu können. Ich habe Wege gefunden, das wenigstens einigermaßen zu umgehen.

Moderne Grafik-Engines zwingen uns zu großer Zurückhaltung, wenn es um die Anzahl der Polygone geht, die man gleichzeitig in einem Level für die Darstellung des Bodens verwenden kann. Meist sind das nur etwa 700 bis 800 – wenn man mehr benutzt, ruckelt das Bild auf jedem Rechner, der nicht mindestens den Wert eines Kleinwagens hat. 3D-Spiele haben außerdem eine Vorliebe für viereckige Dinge. Jeder, der selbst schon mal einen Level gebastelt hat, weiß, daß sich selbst der fortschrittlichste Editor gegen natürliche Räume zu sträuben scheint. Es gibt aber ein paar Tricks aus der Kunst, um aus einem Level mehr zu machen, als tatsächlich in ihm steckt. Und ein paar Kniffe aus der Wissenschaft, um Levels größer erscheinen zu lassen. Ein Künstler, dessen Mittel begrenzt sind, muß deshalb noch keine begrenzten Werke schaffen!

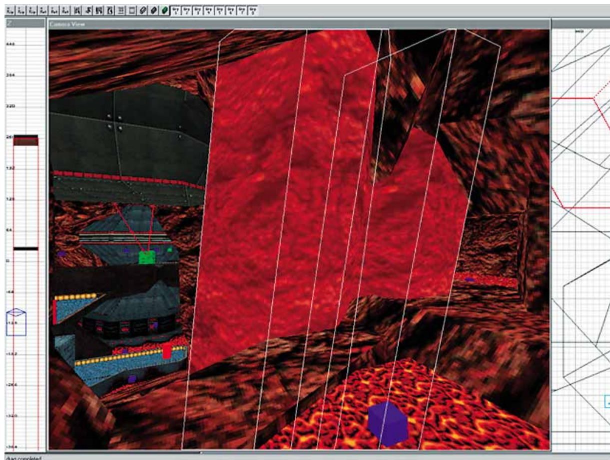
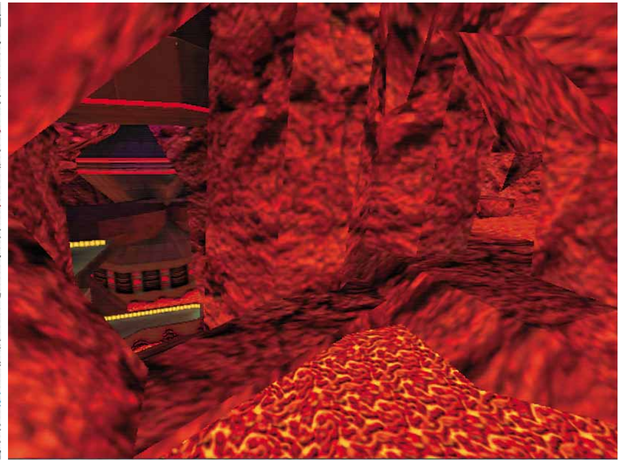
Das absolut Reine

Weniger ist oft mehr: Minimalismus ist eine der wichtigsten Bewegungen in der modernen Kunst. Farbe und Form werden auf das Nötigste begrenzt, man nutzt einfache, gleichförmige Bauweisen, um das Absolute und Reine konzentriert zu zeigen. Ein Zylinder stellt etwa einen Baum dar, ein Viereck steht für ein Haus. Das gleiche gilt für Leveldesigner – obwohl viele das gar nicht wissen. Ein Leveldesigner muß beeindruckende Umgebungen mit der kleinstmöglichen Anzahl von Polygonen bauen. Levels müssen aus technischen Gründen so einfach wie möglich sein, trotzdem sollen sie eine ganze Welt glaubwürdig vermitteln – und außerdem muß der Spieler gelegentlich denken: »Wow, das ist ja cool!«

Blumenbinden in 3D

Ein Beispiel für den minimalistischen Ansatz ist für mich die japanische Kunst des Blumenbindens, Ikebana. Die basiert auf sehr einfachen und natürlichen Formen, im Gegensatz zu der verschwenderisch dekorativen Kunst westlicher Gesellschaften. Unsere Sichtweise konzentriert sich auf die Blüten, während bei Ikebana die Struktur des Aufbaus zählt. Darum geht es – den Aufbau, nicht die Blume.

Besonders wichtig ist die Unterart Shoka Ikebana, bei der nur drei Blumen in einer dreieckigen Form angeordnet werden. Wenn man diesen Ansatz auf Levels umsetzt, den Aufbau der Grafik

Die Säulen schützen den Spieler nicht nur vor Feuer und dienen in Mehrspieler-Partien als Versteck, sie erzeugen auch räumliche Tiefe. Dabei sind sie sehr einfach aufgebaut, nutzen bereits im Speicher vorhandene Texturen und sind ohne allzugroßen Prozessoraufwand zu berechnen.

betont und wenige Objekte effektiv nutzt, kann man mit wenigen Polygonen eine prächtige Landschaft zaubern. Mit nur drei richtig angeordneten 3D-Objekten ist es möglich, etwa eine überzeugende Felswand zu erschaffen.

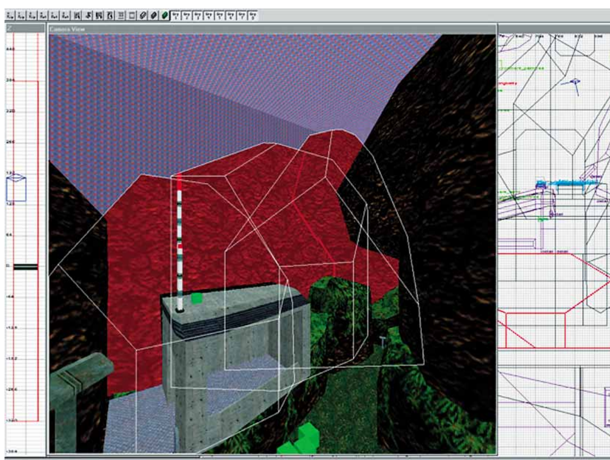
Doppelt sieht besser

Die Augen, der menschliche Sehapparat, sind ein weiterentwickeltes zweidimensionales System. Wir glauben, die Welt in drei Dimensionen zu sehen, doch eigentlich stimmt das gar nicht: Die Augen arbeiten – auf die Spielewelt übertragen – wie ein 2D-Sidescroller. Die dritte Dimension wird erst später von den Nervenzellen unseres Gehirns errechnet. Das arbeitet mit vielen Annahmen und Tricks, um uns Räumlichkeit vorzugaukeln. Einige davon kann ein guter Designer in seinen Levels berücksichtigen.

Wir alle kennen optische Illusionen – ihre Wirkung kann umwerfend sein. Die meisten nutzen die Tatsache, daß erst unser Gehirn das Gesehene in die dritte Dimension umsetzt. In der echten Welt sind sehr viele Faktoren für die Wahrnehmung von Weite nötig: Entfernung, Perspektive, atmosphärische Effekte, Unschärfe, Ebenenverteilung und so weiter. Ein paar davon können aktuelle 3D-Engines bereits darstellen, etwa Perspektive, Unschärfe oder atmosphärische Effekte – denken Sie an den beliebten Nebel in großen Räumen.

Mittendrin statt nur dabei

Wir Leveldesigner möchten den Spieler dazu bringen, einen Raum als größer und weiter wahrzunehmen – nein, zu empfinden –, als er tatsächlich ist. Wir wollen sein Gehirn überlisten und ihn dazu bringen, daß er Sachen denkt wie »dahinter«, »dazwischen« und »davor«, wenn er durch einen Level marschiert. Es ist ungeheuer wichtig, daß der Spieler glaubt, es gäbe in dem Spiel ein »da draußen«. Wenn ein Teil eines Bildes von einem Objekt im Vordergrund verdeckt wird, rechnet unser Gehirn den verdeckten Teil selbständig dazu. Denn eine der Annahmen, mit denen das Gehirn arbeitet, ist, daß dieses »Etwas« vor dem Teil ist, den wir nicht sehen. In meinen Levels plaziere ich Gegenstände oder Strukturen oft nur zu dem Zweck, diesen Effekt auszulösen. Kisten, Pfeiler, was auch immer – die Möglichkeiten sind unbeschränkt. Normalerweise mache ich das vor Außenbegrenzungen, so daß der Level weiter zu gehen scheint, als es tatsächlich der Fall ist. Wenn man das Gehirn des Spieler dazu verführt, diese Prozesse auszuführen, hat man bereits das Gefühl von Weite gesteigert. Solche einfachen Tricks nutze ich, um räumliche Tiefe in meine Levels zu bringen – und es kostet kaum etwas in Sachen Polygonanzahl. PS




Eine ganze Berglandschaft läßt sich aus drei einfachen Polygonkonstrukten aufbauen. Sie wirken überzeugend, weil die drei unterschiedlichen Objekte im Raum ein Dreieck bilden und das mittlere, etwas größere, von den kleineren auf beiden Seiten überdeckt wird.

Das Team

Die Leserfrage stammt in diesem Monat von Harm Jasper Oeser aus Dingen:

»Wenn ihr in die Vergangenheit reisen könntet, welches Jahr würdet ihr wählen?«

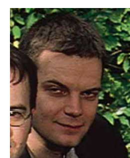
In die Zukunft wäre uns lieber – schließlich wären wir ohne PC arbeitslos. Oder würden wir im alten China Ma-Jongg testen?


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Irgendwann in die Blütezeit des Wilden Westens. Ich würde zu gerne mal als Cowboy durch die amerikanische Prärie reiten, im Gepäck nur ein schwerer Revolver und ein paar Flaschen Whiskey. Vielleicht würde ich auch eine Karriere als Sheriff einschlagen und den ganzen Tag hübschen Ladys helfen, aus irgendwelchen Kutschen auszusteigen.«


MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Ich würde ins Jahr 1602 reisen, mitten in die schöne bunte Anno-Welt. Aber nur unter einer Bedingung: Weil ich meinen heißgeliebten Computer natürlich mitnehme, müßten Strom, Steckdose und vor allem der Pizzaservice bereits erfunden sein. Denn wer ernährt sich schon ausschließlich von Brot, Rum und Goldbarren? Obwohl, der Rum...«


JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Was heißt hier Jahr? Ich reise nur kurz zurück, um die Lottozahlen zu tippen, die ich mir vorsorglich notiert habe, um steinreich zu werden. Natürlich starte ich ein Wochenende, bevor Gunnar (siehe unten) das gleiche tut – schließlich will ich den ganzen Jackpot. Ferrari, Luxusvilla und der Traumurlaub auf Hawaii gehen nämlich ganz schön ins Geld...«




CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

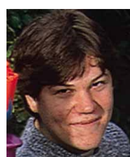
»Nach 1984. Damals fuhr ich kindlich-unschuldig mit meinem Fahrrad in der Nachbarschaft herum, als in einem Waldstück zwei halbstarke Jungs über mich herfielen. Als erwachsener Zeitreisender würde ich mich schützend vor Klein-Christian stellen – und den beiden Schlägern ordentlich einschenken...«


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Ganz klar: 1993. Niemals hatte ich soviel Freizeit wie im ersten Jahr meines Studiums (nur 22 Wochenstunden, aber 4 Monate Semesterferien!). Ausschlafen, mittags aufstehen, in Ruhe computer- oder tennisspielen, gegen 18.00 Uhr Al Bundy angucken und dann losziehen. Am Morgen heimkommen, schlafen...«


RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Ich würde doch zu gerne nach Jerusalem reisen, zirka 30 nach Christus. Einfach, um demjenigen die Hand zu schütteln, der die nächsten zwei Jahrtausende Geschichte des westlichen Abendlandes nicht ganz unerheblich beeinflussen sollte. Natürlich wäre vorher ein Grundkurs ›Antikes Hebräisch für Anfänger‹ empfehlenswert.«


MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich reise in die späten siebziger Jahre. Meine uralte DOS-Version im Gepäck würde ich dem jugendlichen Bill Gates andrehen. Preis dafür: Er müßte mich am Gewinn seiner (damals noch sehr kleinen) Firma beteiligen. Wenn ich dann in unsere Zeit zurückkäme, könnte ich all die fetten Gewinne von MICKrosoft einsacken.«


MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

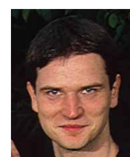
»Ich würde gerne zum 4. Mai 1994 zurückreisen, und zwar nach Imola, Italien. Dort würde ich dem guten Herrn Senna nahelegen, doch bitte in der dritten Runde eine etwas andere Linie zu wählen. Denn ganz ehrlich: Seitdem tendiert doch diese RTL-Kinnmonster-Formel-1 Richtung dröhnendes Dauervolksfest für Dosenbiervernichter.«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»In eine Zeit, als ich noch alle Haare hatte? Ich würde sicher keins der sogenannten historischen Ereignisse besuchen, wo sich die Zeitreisenden gegenseitig tottrampeln. 1968 wär okay. Nicht wegen Flowerpower, sondern weil ich damals zum ersten Mal ›richtig‹ verknallt war – mit ein paar guten Tips würde vielleicht diesmal was draus.«


GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»1999, vorletztes Wochenende. Diesmal würde ich alle Lottozahlen richtig tippen, inklusive Super 6 und Spiel 77. Damit sollte sich meine Frischgeldausstattung etwas verbessern. Außerdem würde ich drei Tage danach nachts um 2:03 nicht ans schellende Telefon gehen, da ich ja bereits wüßte, daß sich da nur so ein Typ verwählt hat.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 21

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Mehr Vielfalt im Actionlager

Das wurde aber Zeit! Auf ein Programm wie **Expendable** warte ich schon seit langem. So sehr mir Ego-Shooter à la **Half-Life** am Spielerherz liegen: Endlich traut sich jemand und schafft mit einer zeitgemäßen Grafik mal kein 3D-Actionspiel, sondern etwas anderes. Nichts gegen id Software und Epic Games, aber bei den **Quake**- und **Unreal**-Machern schleicht sich immer mehr ein ermüdender Rhythmus ein: 3D-Engine entwickeln, neues Spiel produzieren, Engine lizenzieren. Verbesserte Version der 3D-Engine entwickeln, Nachfolger zum Spiel produzieren...

Man muß doch auch mal bereit sein, mit all der feinen Technik andere Spielideen zu verwirklichen. Liebe Hersteller, denkt einfach ganz egoistisch (nur Mut, das könnt ihr): Je vielfältigere Programme ihr schafft, desto mehr Leute interessieren sich für eure Werke – und gestandene Spieler profitieren vom abwechslungsreicheren Angebot erst recht.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Expendable	Actionspiel	NEU	82%
13	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	5/99	80%
16	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	Aliens versus Predator	3D-Action	5/99	79%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Vorabtest: Roboterhatz mit V3

Descent 3



Die OEM-Version »Sol Ascent« des langerwarteten Schwebe-Actionspiels bietet originelle Levels und abgehobenes Ballervergnügen.

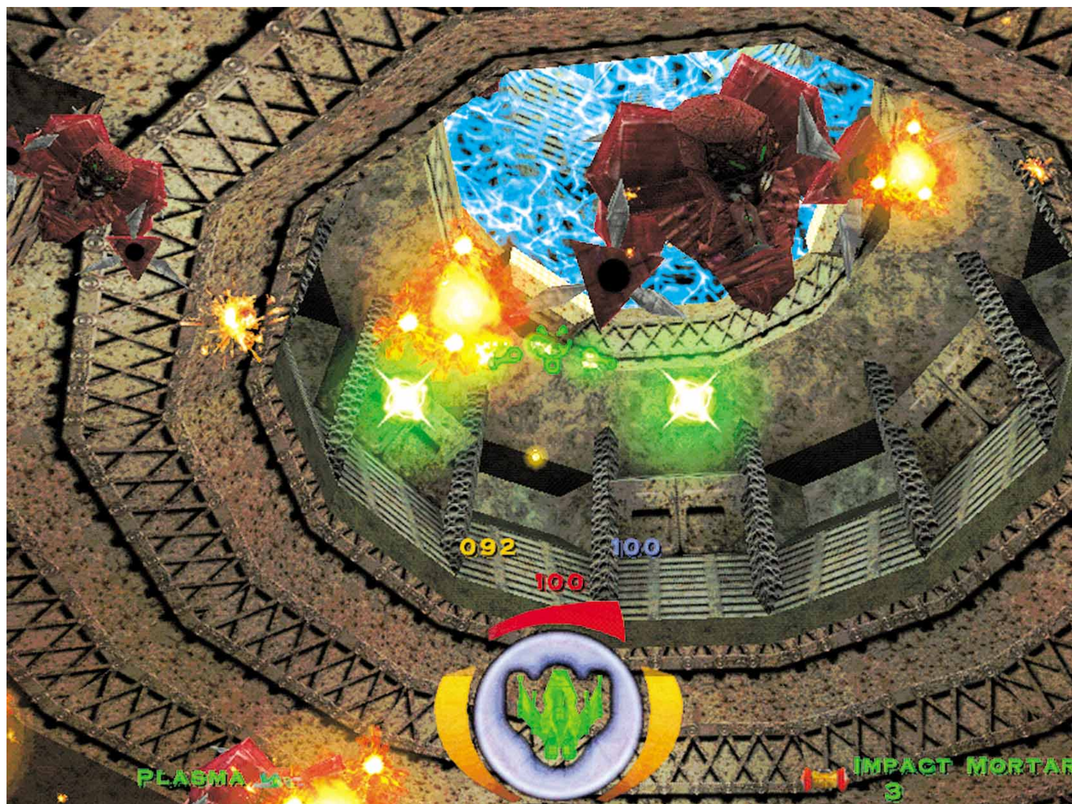
Die Instrumente sind gecheckt, die Triebwerke summen, der Raumgleiter vibriert. Also geht es los: Todesverachtend tapfer flitzen Sie mit einem Kampfjäger durch die Höhlen und Tunnels des Actionspiels **Descent 3**. Sie legen sich mit feindlichen Robotern an, schweben durch enge Gänge und zeigen der versammelten Metallmann-Schar, wer schneller schießt. Unter dem Titel **Sol Ascent** erscheint zusammen mit den neuesten Grafikkarten von 3Dfx eine abgespeckte OEM-Version der heiß erwarteten Ballerorgie. Diese Variante liegt allen Voodoo-3-Beschleunigerkarten bei und läuft ausschließlich mit diesem Chipsatz; selbst mit anderen 3Dfx-Karten läßt es sich nicht installieren.

Feuerlöscher und Freund

Descent 3 führt Sie erstmals in der Serie durch Außengebiete. In der OEM-Version dienen sie meist nur als Durchgangsstation zwischen Tunnels. Bei der Orientierung hilft eine 3D-Karte, außerdem haben Sie wieder den Guidebot aus **Descent 2** mit an Bord. Der soll Sie eigentlich zum nächsten Missionsziel, zu Extras oder Munition bringen. In **Sol Ascent** funktioniert der Helfer allerdings nicht zuverlässig, sondern bleibt in Ecken stecken, schwirrt hilflos vor geschlossenen Türen oder hat schlicht keine Ahnung, welcher Weg der richtige ist. Stellenweise kann die Suche nach dem Auftragsziel deshalb in Frust ausarten – hoffentlich bringen die Entwickler dem Robo-Navigationssystem bis zur fertigen Version noch einiges bei. Dafür kennt er bereits den folgenden Trick: Wenn Sie brennen und ihm den Befehl »Lösche Feuer« erteilen, fährt der stählerne Freund einen Rüssel aus, versprüht Stickstoff und zwitschert anschließend ein fröhliches »Düdeldü«.



Am Ende mancher Levels warten riesige Boßgegner auf Sie.



Buntes Gefecht in steinernem Tempel: Rostige Roboterzombies bewachen wild entschlossen ein Energietor.

Seltsame Mission

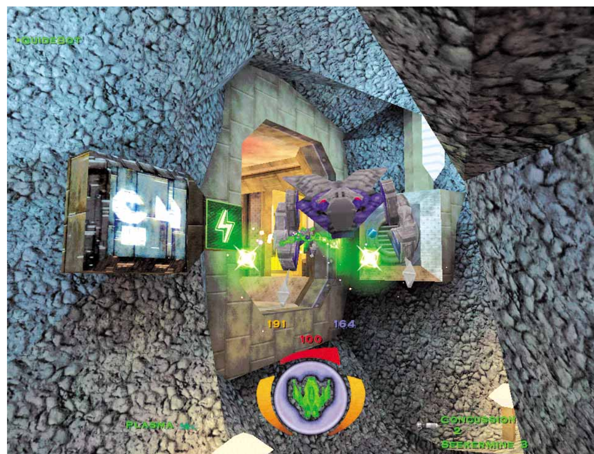
Statt wie früher Reaktoren in die Luft zu jagen und dann zu flüchten, geht es jetzt abwechslungsreicher zur Sache. Sie sammeln Virusproben ein, suchen Infos für einen Auftraggeber oder erkunden eine Forschungsstation. Pro Mission gibt es fünf bis acht Teilziele. Völlig aus dem Rahmen fällt die dritte Mission. Sie helfen mysteriösen Marsmännchen, die mit glühenden Augen durch den Level schleichen und Sie aus kleinen Raumschiffen mit Glaskuppeln beobachten. Dabei müssen Sie


Sie fliegen auch durch Außenwelten – meist ist dort aber nicht allzuviel los.

nicht nur kämpfen, sondern unter Zeitdruck einen Geschicklichkeitskurs durchfliegen und in einem Irrgarten den richtigen Weg auswendig lernen – Denksport für 3D-Actionspieler. Sol Ascent umfaßt fünf lange Soloeinsätze, das fertige Descent 3 wird gut 30 Levels enthalten.

Prügelnde Roboter

In Sol Ascent pusten Sie zehn Robotertypen über den Jordan. Die Metallkreaturen sehen vergleichsweise humanoid aus, haben Stahlarme und gelegentlich einen Kopf, der ein fieses Grinsen auf den Blechlippen trägt. Dank der aufwendigen KI-Routinen wirkt auch ihr Verhalten lebendiger denn je. Manche schweben gelassen durch die Lüfte, andere schwirren hektisch umher, wieder andere flüchten bei Ihrem Anblick. Einer der Stahlkrieger muß ohne Waffen auskommen, dafür rückt er Ihnen hautnah auf den Raumschiffs-Pelz und schlägt kräftig mit geballter Metallfaust zu.


In ausgedehnten Felsgrotten finden Sie eine Forschungsstation.

Wie Wackelpudding

Die meisten Kampfgeräte kennt man bereits aus dem Vorgänger, sie reichen von Energie- und Laserkanonen über eine MP bis zum Flammenwerfer. Einen besonders originellen Grafikeffekt bietet die Mikrowellen-Knarre. Davon getroffene Roboter schlakkern wie Wakkelpudding und zerplatzen dann. Neu ist ein Scharfschützenmodus für die MP, bei dem Sie sogar die Anzahl der in einem Feuerstoß abgeschossenen Projektile bestimmen.


Manche Roboter erinnern an Quallen.

Neue Technik

Gegenüber dem zweiten Teil legt die Grafik gewaltig zu. Nebel- und Lichteffekte sowie grellbunte Explosionen sorgen für Stimmung. Descent 3 basiert auf einer frisch entwickelten 3D-Engine. Die schickt Sie ohne spürbaren Übergang durch enge Röhren hinaus in weite Ebenen. So fortgeschritten das Technik-Grundgerüst gegenüber der vorigen Version wirkt: Mit der aktuellen Grafikreferenz Unreal kann es nicht mithalten, insbesondere die Texturen wirken grob. Außerdem kommt es selbst auf der Highend-Grafikkarte Voodoo 3 3000 zu spürbaren Aussetzern, sobald frische Wandtapeten oder Gegnerpolygone in den Bildspeicher geladen werden. PS

Peter Steinlechner



Erfrischend anders

Auf den ersten Blick hat sich wenig geändert, auf den zweiten spielt es sich neu: Descent 3 Sol Ascent hat mich überzeugt. Ein paar Kleinigkeiten wurden bei den Waffen geändert, endlich gibt's unterschiedliche Missionsarten – und schon habe ich das Gefühl, mit dem alten Descent-Raumgleiter durch ein frisch entwickeltes Spielkonzept zu schweben. Grafik und Spezialeffekte sind gelungen, aber nicht außergewöhnlich.

Ärgerliche Aussetzer

Peinlich, peinlich: Sol Ascent liegt einer 3D-Karte bei, mit der es nicht richtig läuft. Es ist mir unverständlich, wie eine OEM-Version selbst noch auf unseren Highend-Testsystemen mit der pfeilschnellen Voodoo 3 derart viele Aussetzer produzieren kann. Der Guidebot erledigt seine wichtigste Aufgabe, mich durch den Level zu führen, noch viel zu schlecht – in Descent 2 war der besser. Ich bin mal gespannt, ob die Probleme im fertigen Descent 3 behoben sind. Nächsten Monat wissen wir mehr.

Descent 3 – Sol Ascent

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Parallax
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsche Readme-Datei
Preis:	(nur als OEM-Version)	Festplatte:	ca. 190 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-3-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-3-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-3-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar
Multiplayer	Noch nicht endgültig bewertbar

Keine Wertung, da dem Vorabtest die abgespeckte OEM-Version zugrunde liegt.

Spannende Fortsetzung eines 3D-Klassikers.

Ein Spiel wie Sprengstoff

Expendable



Krach, Bumm, Peng: Mit spektakulären Grafikeffekten und temporeicher Action sorgt ein kleiner Spacemarine für großen Spielspaß.

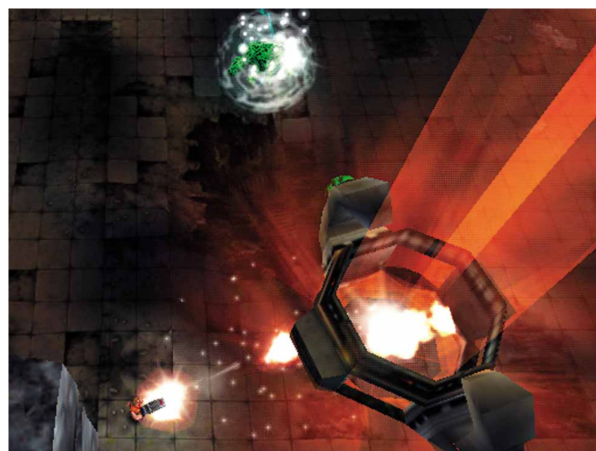


Auf Demo-CD: spielbare Demo

Er ist blond, trägt ein albernes rotes T-Shirt und hält mehr Feuerkraft in seiner rechten Faust als die Enterprise in ihren gesamten Phaserbänken. Die Rede ist vom Helden des Actionspiels **Expendable**. Dessen Geschick bestimmen Sie, indem Sie ihn durch Hundertschaften von Außerirdischen scheuchen und dabei ballern, bis die Wumme glüht. Handlung, Dialoge oder gar feinfühlige Beziehungen zu anderen Spielfiguren – alles überflüssig. **Expendable** setzt ganz auf bombastische Explosionen. Ständig fliegt irgendetwas mit gewaltigem »Kawumm« in die Luft, sei es ein Alien, ein Roboter oder die halbe Umgebung.

Frei wie ein Vogel

Die Abenteuer Ihres Helden steuern Sie zur Abwechslung mal nicht aus der Ich-Perspektive, vielmehr sehen Sie den wackeren Weltraumsoldaten von schräg oben. Ihre Sicht auf die Landschaft ist fest vorgegeben, Sie selbst haben in den Levels völlige Bewegungsfreiheit. Gesteuert wird per Tastatur, wahlweise kann sich ein Mitstreiter per Joystick mit einer zweiten Spielfigur in das Geschehen einklinken. Sie kämpfen nicht nur gegen Feinde, sondern auch gegen ein Zeitlimit. Je nach Länge des Levels beträgt es zwischen drei und sechs Minuten. Weil das meist zu



Das Endgegner-Raumschiff reagiert nur auf eine spezielle Waffe.

Peter Steinlechner



Einfach und gut

Stellenweise habe ich den Eindruck, Expendable bestehe überhaupt nur aus Explosionen. Ständig fliegt der halbe Level in die Luft, Horden von Aliens geben effektvoll den außerirdischen Löffel ab, und mein anfangs schwacher Standard-Laser steigert sich allmählich zur aberwitzigen Wahnsinnswaffe.

Ballern für Sportler

Klar, wer bei Actionspielen so etwas wie eine spannende Story oder Komplexität erwartet, kommt – abgesehen von den Endgegnern – nicht auf seine Kosten. Aber dafür ist die bombastische Ballerei erfrischend unkompliziert und macht schlicht Spaß. Selbst wenn man sich die geniale Grafik wegdenkt, würde das Teil noch für Adrenalinschübe sorgen. Lediglich die knappen Zeitlimits können für Frust sorgen – aber wer das als sportliche Herausforderung nimmt, fühlt sich nach jedem geschafften Level doppelt gut.



Bei etwas größeren Gegnern wie dem Mech zeigt ein roter Balken (links unten), wieviel Energie noch bleibt.



Minen zeigen mit die schönsten Detonationen.



Gelegentlich sehen Sie Blondie von hinten.

knapp ist, läßt es sich durch ein Extra verlängern. Sobald die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, explodiert der Held, und Sie machen an der gleichen Stelle mit zusätzlichen 60 Sekunden weiter.

Schlaue Endgegner

Die meisten Feinde sind nur Kanonenfutter. Da spielt es keine größere Rolle, ob es sich um Metallic-Aliens, außerirdische Kampfhunde oder Mini-Mechs handelt. Komplizierter sind die Kämpfe gegen Obermotze zum Levelende. Die sehen mal aus wie ein Raumschiff, mal wie große Insekten oder überdimensionale Kampfgeräte. Gegen die Bosse ist dezentes Grübeln angesagt: Müssen erst die beiden großen Kanonen an den Seiten ausgeschaltet werden, funktioniert vielleicht lediglich eine Waffenart, oder ist am Ende nur der große rote Knopf empfindlich?

Dschungel und Tempel

»Feuer frei« heißt es in insgesamt 20 Levels. Für optische Vielfalt ist gesorgt: Sie flitzen durch düstere Straßenschluchten, kämpfen in Dschungellandschaften, in Alientempeln oder schummrigen Felshöhlen. Meist geht es linear voran, verlaufen können Sie sich nicht. Nur gelegentlich führt ein Seitenweg zu besonderen Waffensystemen oder einem Extraleben. Oft ist der Weg durch Eisentore oder Energieschilde versperrt. Dann suchen Sie Schlüsselkarten in nahegelegenen Kisten, drücken einen verborgenen Schalter oder zerstören eine Reihe von Energiesperren.

Bunter ballern

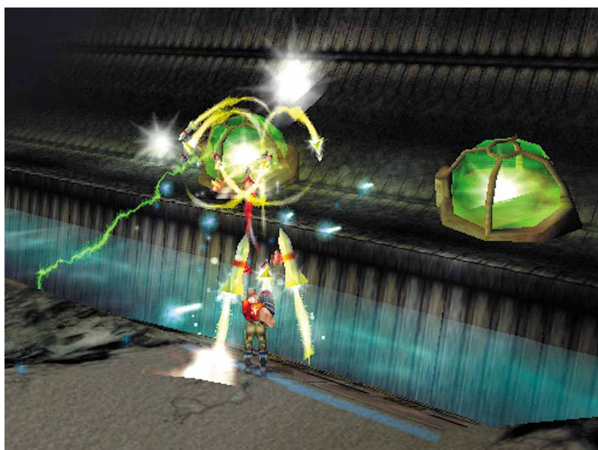
Die gut 20 Kampfgeräte schießen in allen Regenbogenfarben und Energieformen – die Palette reicht vom simplen Laser bis zu wild gezackten Blitzen. Es gibt mehrere Arten von Raketen. Besonders effektiv arbeiten zielsuchende Projektile, die sich im Schwarm auf den Gegner stürzen. Außer dem bunten Potpourri an Schießprügeln finden Sie auch Granaten oder Bündel von Dynamitstangen. Die werfen Sie mit einer Extrataste. Je länger Sie diese gedrückt halten, desto weiter fliegt die tödliche Ladung. Wenn Ihr Held ins Gras beißt – und das kommt oft vor – macht er an der gleichen Stelle weiter, hält aber nur den Standardlaser in der Hand. Speichern dürfen Sie erst am Levelende, allerdings können Sie bis dahin drei Leben verbrauchen.



Ein harmloses Sandtal entpuppt sich schnell als gefährliche Feuerfalle.

Mip und Bump

Grafikkarten freuen sich über **Expendable**: Endlich dürfen all die 3D-Chips mal zeigen, was in ihnen steckt. Von Mip-Mapping bis zu Echtzeit-Schatten unterstützt das Programm praktisch alles, was unter 3D-Fetischisten hip ist. Auch die vielgerühmten Bumpmaps gibt's endlich mal zu bewundern. Und siehe da: Am Rande winziger Vertiefungen im Boden werfen Explosionen oder Feuer Schatten – allerdings wirkt dieser Effekt im Vergleich zum tollen Rest von **Expendable** eher dürftig. PS



Erst wenn die grüne Energiesperre kaputt ist, geht's im Level weiter.

Expendable

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Rage Software
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 300 MByte

Spieler: Einer bis zwei (am gleichen PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



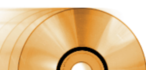
Grafisch spektakuläres Ballerspiel.

Höllischer Tiefflug

Hell-Copter



Erleben Sie mit Ihrem Helikopter rasante Feuergefechte gegen Feinde ohne Ende.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Der Einsatz von Hubschraubern in Actionspielen klappt meist vorzüglich, wie GTs Missing in Action oder Electronic Arts' Strike-Reihe beweisen. Auch Ubisoft setzt mit Hell-Copter auf äußerst schwerbewaffnete Drehflügler im Ballerambiente – und fliegt gut damit.

Dank zielsuchender Raketen sind auch dicke Kampfkopter auf Dauer kein Problem.

Triumph durch Technik

Als Elitepilot von Ubisofts Gnaden finden Sie sich in 20 frei erfundenen Krisenherden rund um den Globus wieder. Vor jedem Einsatz dürfen Sie aus einem Koptertrio, das sich durch Panzerung und Wendigkeit unterscheidet, Ihren Lieblingsheli wählen. Nachdem Sie den zackig vorgetragenen Befehlen gelauscht haben, steuern Sie Ihr Kampfgerät aus der klassischen »Schräg von hinten«-Perspektive über eine 3D-Landschaft. Nur allzubald rückt Ihnen der Gegner mit seinem vereinten Waffensortiment auf den Pelz. Doch zum Glück ist Ihr Kampfrotor mit jeder Menge Hightech-Schnickschnack aus den Waffenlabors dieser Welt bestückt. Autokanonen, lasergeleitete Clusterbomben und sogenannte Micromissiles, die gleich vier Gegner auf einmal ins Visier nehmen, halten Ihnen Angreifer vom Pelz. Zerstörte Feinde hinterlassen gelegentlich Waffennachschub oder Reparaturkits.

Freunde in der Not

Bei all dem Gegnerandrang dürfen Sie den jeweiligen Auftrag nicht aus den Augen verlieren. So bewachen Sie Transportflieger, machen abgestürzte Präsidentenmaschinen aus und schießen Geheimagenten den Fluchtweg frei. Gelegentlich warten Unterstützungsvehikel auf Ihr Kommando, um einen bestimmten Wegpunkt von Gegnern zu befreien. Neben den in großer Zahl angreifenden Panzern macht Ihnen auch das Handbuch zu schaffen. In allen drei Sprachen (englisch, französisch und deutsch) verschweigt es, daß Sie »A« und »Y« drücken müssen, damit Ihr Hubschrauber auf- und absteigt. Doch nur so können Sie landen und einige der Aufträge erfolgreich beenden. MIC



Häufig kämpfen Sie gegen mehrere Luft- und Bodenziele gleichzeitig.

Mick Schnelle



Heftig viel Action

Wenn Sie es wieder mal so richtig krachen lassen wollen, fliegen Sie mit Hell-Copter genau richtig. Tonnenweise Gegner und schön animierte Waffeneffekte halten Sie neben dem gehobenen Schwierigkeitsgrad ganz schön auf Trab.

Die Steuerung ist sehr präzise, weshalb Sie heranfliegenden Geschossen geschickt ausweichen können. Allerdings sind einige wenige Einsätze völlig unfair, und teilweise nagen ultraknappe Zeitlimits am Nervenkostüm. Hier wäre mehr Feintuning nötig gewesen. Fortgeschrittene Piloten werden aber auch damit fertig. Mir hat die Action-Orgie mächtig Spaß gemacht – Helikopter-Fans dürfen zugreifen.

Hell-Copter

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubisoft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 1 bis 400 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD Riva TNT

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Rassige Heli-Action mit Designschnitzern.

Vorspiel der Skandal-Knirpse

South Park

Die Skandal-Zeichentrickserie aus USA läuft bald in Deutschland an; hoffentlich schaltet nach diesem Spiel überhaupt noch jemand ein.

Ein Mega-Überraschungshit in Sachen zynische Radikal-Cartoons gelang mit einer Serie über vier übellaunige Achtjährige, die im Provinznest South Park zu Hause sind. Nun zerbricht sich RTL den Kopf darüber, wie und wann die Serie dem deutschen Publikum zugemutet werden kann: Blasphemie, Flüche, Gewalt und Exkremente gehören zu den elementaren Bestandteilen jeder Folge. Der Humor in South Park schwankt zwischen peinlich und zynisch; die technische Qualität der Animationen ist gekonnt grottenschlecht. Allwöchentlicher Höhepunkt: Das brutale Ableben des kleinen Kenny (»Oh my god! They killed Kenny!«), der in der nächsten Episode putzmunter aufersteht.



Zwei ahnungslose Deathmatch-Gegner laufen in den Schußbereich unseres schrumpelnden Warpo-Rays.

Heinrich Lenhardt



Oh my god!

Acclaim hat nicht nur Kenny, sondern auch den Spielwitz gekillt. Trotz selbstloser Vorrecherche (Studium zahlreicher TV-Folgen) läßt mich das Programm eiskalt. South Park übertrifft mit seiner ganzen Dahingeschludertheit alle Befürchtungen, die man gemeinhin mit Spielen zu Filmen oder Fernsehserien verbindet.

Angesichts des verwanzten Leveldesigns vergeht einem schnell das Lachen: In jedem Level werde ich von chaotischen Riesenrudeln hirnloser Kamikaze-Angreifer genervt. Das Vernichten der langlebigen Spielwelt-Endgegner dauert fast länger als eine TV-Episode; mittendrin speichern darf ich natürlich nicht. Die Technik spendet keinen Trost: Für seine nebelumwölkte Einfachst-3D-Welt braucht South Park peinlich viel Hardware-Power. Chaotisch, aber relativ unterhaltsam sind die wilden Deathmatches, die noch am ehesten dem Seriencharakter entsprechen.

Wahnwitz-Waffen

Acclaim investierte viel Geld und offensichtlich wenig Entwicklungszeit, um mit einem Spiel am South Park-Boom teilzuhaben. Der humoristische 3D-Shooter bietet fünf Welten mit je vier Levels. Unter dem Einfluß eines nahenden Kometen wird South Park von Killer-Truthähnen, randalierenden Robotern und anderen Merkwürdigkeiten heimgesucht. In jeder Welt bekommen Sie einen Gegnertyp immer und immer wieder vorgesetzt. Pro Waffe gibt es zwei Einsatzarten; der linke Mausknopf sorgt für den Standardschuß, der rechte für die Munitions-intensivere Powervariante. Prallbälle, Gummistöpsel, Stinkpuppen, Piranha-Strahler, Schwamm-MGs, Sniper-Hühner und Kuhkanonen passen ins South Park-Ambiente wie die Faust aufs Auge. In beliebiger Menge stehen Schneebälle als Standard-Wurfgeschosse zur Verfügung.



Die schlampig animierten Killerklone bekommen gleich unsere dicke Kuh-Kanone zu schmecken. Andere Gegner gibt's in diesem Level nicht.

Comic-Deathmatch

South Park ist offensichtlich eine Videospiel-Umsetzung: Gespeichert werden darf nur nach dem Absolvieren eines Levels; die Grafikauflösung bietet nicht mehr als 640 mal 480 Pixel. Am meisten Sorgfalt widerfuhr der PC-Umsetzung im Multiplayer-Bereich; bis zu acht Spieler hauen sich die Hucke voll. Das macht wenigstens etwas Spaß. HL

→ www.puk.de/southpark

South Park

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Internet, Netzwerk)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
P 200, 32 MByte RAM, 3D-Karte oder Pentium II/266, 32 MByte RAM	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 48 MByte RAM, 16fach-CD 3Dfx-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



Misere zur Serie: schlampiger Comic-Shooter.

Strategie

Jörg Langer



Deutsch oder Englisch?

Seltsam: Erst versuchte Distributor Ubi Soft vergeblich, uns vom Test von **Heroes of Might and Magic 3** (US-Version) abzuhalten. Ende April lieferte Ubi plötzlich eben jene Fassung aus. Dann kam doch noch die deutsche (Vor-) Version, im Laden wird sie ab Mitte Mai zu finden sein. Ich kann den Hickhack nicht verstehen – das Spiel selbst ist hochgradig suchterzeugend, und zwar in beiden Sprachen.

Wenn ich in den letzten Tagen nach mitternächtlichen **Everquest**-Ausflügen das Büro verließ, flackerte nebenan immer noch ein Monitor: Martin hockte wie festgeschraubt an **Jagged Alliance 2**. Dabei zeigte sich, daß der hochklassige Strategie-Taktik-Mix definitiv nicht an drei Tagen getestet werden kann. Auch nach über 60 Spielstunden entdeckte Martin noch neues; viele Elemente (Aliens, Jeep, Waffenbasteln) tauchen erst im späteren Spielverlauf auf.

Nach drei Patches hat sich **Alpha Centauri** endgültig zum 90er-Kandidaten gemausert – erstmals erhöhen wir deshalb nachträglich eine Testwertung um einen Prozentpunkt.

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	NEU	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	NEU	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
10	Incubation	Taktik	11/97	87%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	NEU	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
16	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
17	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
18	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
19	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
20	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
21	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
22	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Feldzug für die Gerechtigkeit

Jagged Alliance 2



Sie sollen ein unterdrücktes Land befreien – völlige Bewegungsfreiheit, nervenzerrüttende Feuerwechsel, strategische Kniffe und Rollenspiel-Zutaten inklusive.

Facts

- 50 Söldner
- 12 rekrutierbare NPCs
- 64 Waffentypen
- 49 Munitionsarten
- 108 Gegenstände
- 201 betretbare Sektoren

Plötzlich steht der Soldat vor Ihrem Stoßtrupp, das Gewehr im Anschlag. Wären Sie bloß nicht so unvorsichtig um die Hausecke marschiert! Doch jetzt ist es zu spät: Krachend verlassen die Schrotkugeln die Flinte des Widersachers – und pfeifen um Haaresbreite an Ihrer Gruppe vorbei. Glück gehabt, jetzt sind Sie am Abzug. Ihre Söldner werfen sich zu Boden und erwidern das Feuer. Nach wenigen Schüssen ist die Gefahr vorbei. Vorerst – denn Ihr bester Mann hört von hinten schon die nächsten Gegner nahen...

Ein nobler Auftrag

Das Strategiespiel Jagged Alliance 2 schickt Sie auf einen ehrenvollen Befreiungsfeldzug ins fiktive Entwicklungsland Arulco. Auf einer strategischen Karte bewegen Sie Kommandotrupps durch den Zwergstaat, Sie dürfen aber jederzeit in die taktische Ansicht eines einzelnen Gebietes wechseln. Als dritter Modus kommt ein Laptop mit »Internet«-Anschluß hinzu, über den Sie Söldner und Ausrüstung anfordern.



Sir Siggi trifft versehentlich ein Benzinfaß – prompt fliegt das halbe Waffenarsenal in die Luft. Immerhin verlieren zwei Gegner Trefferpunkte.

Arulco könnte ein wahres Paradies sein, doch die Diktatorin Deidranna regiert es mit eiserner Hand, ihre Soldateska versetzt die verarmte Bevölkerung in Angst und Schrecken. Als Mitglied der Söldner-Organisation A.I.M. können Sie natürlich nicht tatenlos zusehen, als der Exil-König Shivaldori Sie verzweifelt um Hilfe bittet. Mit ein wenig Startkapital rekrutieren Sie mehrere Mitstreiter und fliegen im Hubschrauber nach Arulco, um eine Kontaktperson aufzusuchen. Schon wenige Minuten später kommt es zum ersten Taktikscharmützel mit den Schergen der Diktatorin.



Der Strategie-Bildschirm. Hier teilen Sie Ihre Söldner zum Reparieren, Verarzten, Trainieren oder Ausruhen ein, stellen Trupps zusammen und erteilen Marschbefehle in die Sektoren. Die Landkarte läßt sich auf verschiedene Ansichten umstellen – etwa Städte, Feindtrupps, Bergwerke oder liegengelassene Gegenstände.

Auf der Couch

Auch Sie selbst nehmen die Waffe in die Hand: Vor Ihrem Abenteuer unterziehen Sie sich einem zynischen Psychotest, der Ihre Spielfigur beeinflußt. Wenn Ihre Antworten beispielsweise auf einen aggressiven Charakter schließen lassen, dreht Ihr Alter Ego später schon mal durch und feuert eine Salve auf die Gegenseite, obwohl er nur einen gezielten Einzelschuß abgeben sollte. Aber auch positive Fähigkeiten sind möglich – etwa zwei Revolver treffsicher gleichzeitig abfeuern zu können. Nach der Psychoanalyse dürfen Sie – ganz Rollenspiel – noch Punkte auf acht Charakterwerte verteilen, darunter Treffsicherheit, Ausdauer, Medizin- oder Sprengstoffkenntnisse. Anschließend stellen Sie Ihre ersten Söldner ein. Weil keiner auf allen Gebieten ein As ist, sollten Sie Ihre Gefolgsleute mit Bedacht wählen: Wer nur Scharfschützen anheuert und die Medizinwerte ignoriert, erlebt nach den ersten Verletzungen eine böse Überraschung.

Stadt, Land, Schuß

Arulco ist in 256 rechteckige Sektoren unterteilt, von denen Sie 201 betreten können. Der Fußmarsch zum Nachbar-Areal dauert bis zu zwei Stunden; dank variablem Zeitraffer vergehen für Sie aber nur Sekunden. Außerdem können Sie einen Helikopter, Hummer-Jeep oder Eiscreme-Wagen erbeuten beziehungsweise mieten, die Ihre Söldner flotter ans Ziel bringen. Ortschaften bestehen meist aus mehreren Sektoren und werden stark verteidigt – wenn Sie ein feindliches Stadtviertel aufsuchen, kommt es immer zum Gefecht. Doch die Risikobereitschaft lohnt sich, denn jede Siedlung birgt hilfreiche Anlagen. So steht in Cambria ein Krankenhaus voller medizinischer Ausrüstung, Drassen hat einen Flugplatz, über den Sie Nachschubgüter einfliegen lassen, und in Alma warten prallvolle Waffenarsenale. Manche Städte verfügen über eine Edelmetallmine; wenn Sie deren Sektor befreien und den Vorarbeiter aufsuchen, wandert fortan täglich eine stolze Summe auf Ihr Konto. Diese regelmäßigen Überweisungen bilden Ihre Haupteinnahmequelle, denn der Warenverkauf an handelswillige NPCs wirft nur Kleckerbeträge ab.

Ein Mann sieht rot

Jagged Alliance 2 läuft im Strategiemodus (Sie sehen dann die häßliche Sektorenkarte) grundsätzlich in Echtzeit, läßt sich aber pausieren oder in drei Stufen beschleunigen. Wenn das Spiel ange-



Grafik pfui, Animationen hui: Sabine schießt mit zwei MPs, MD setzt schwungvoll zum Granatenwurf an, ein fitter Söldner überwindet Zäune im Sprung.



Scully hat einen Blindgänger ungeschickt angefaßt. Prompt fliegt er ihm um die Ohren. Auch Minen und Sprengfallen explodieren gerne.



Per Laptop und »Internet« ordern Sie Ihre Söldner. Gus Tarballs war im Multiplayer-Ableger Deadly Games Ihr Boß, jetzt können Sie ihn mieten.

Jörg Langer



Intelligentes Taktik-Highlight

Echtzeit und Runden, Strategie und Taktik, Rollenspiel und Erkundung – normalerweise verkraften Spiele solche Multi-Genre-Ansätze nicht. Jagged Alliance 2 schon: Ohne das (teils arg langwierige) Verteilen der knappen Munition wären die Taktikkämpfe weniger spannend, ohne Rollenspiel wären mir die einzelnen Söldner egal. Wüßte ich nicht, daß jeder erlittene Treffer wieder Genesungszeit bedeutet, ich wäre weniger vorsichtig.

Geschmacksneutral

Prinzipiell mag man es für geschmacklos halten, mit Söldnern in den Krieg zu ziehen. Aber erstens vermitteln Story und Spielverlauf glaubwürdig, daß der Einsatz der Bevölkerung Arulcos hilft. Zweitens könnte das Geschehen nicht weiter von stumpfer Schieß-dich-tot-Thematik entfernt sein. Nur wer überlegt vorgeht und seine Soldaten schont, kommt zum Ziel. Und wer beim strategischen Teammanagement versagt, wird die Diktatorin kaum besiegen.

Als störend empfinde ich die manchmal arg unübersichtliche Grafik. Hinter Möbeln oder Baumstümpfen verschwinden die Söldner gerne. Die karge Strategiekarte wirkt richtiggehend abstoßend. Sehr gut gefällt mir die deutsche Sprachausgabe, die mit wenigen Ausnahmen atmosphäresteigernd statt -tötend wirkt. Alles in allem steckt in Jagged 2 ein echter Killer: von Freizeit, Schlaf und Langeweile.

halten ist, können Sie immer noch Befehle erteilen. Dann trainieren etwa gute Schützen schwächere, Medizin-Cracks pflegen Verwundete, wer dienstfrei hat, hält einfach ein Nickerchen. Sobald Sie einen Trupp aus bis zu sechs Söldnern in einen besetzten Sektor schicken, wird auf die taktische Karte des Gebiets umgeschaltet. Bis zu drei Gruppen können Sie gleichzeitig in den Sektor befehlen. Das Spiel läuft immer noch in Echtzeit – bis einer Ihrer Untergebenen einen Gegner erspäht, der an seinem meist roten Outfit deutlich zu erkennen ist.

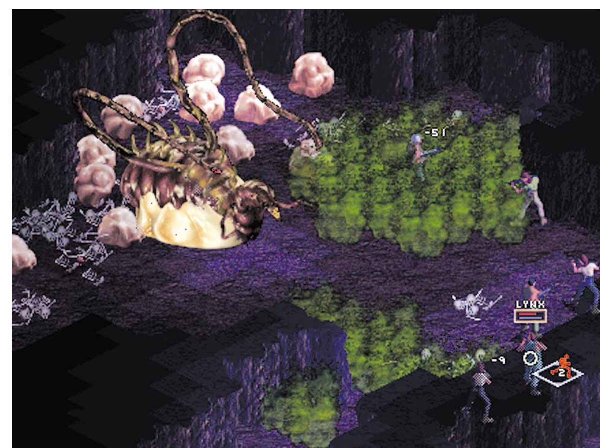
Jeder Punkt zählt

Ab jetzt geht's rundenweise abwechselnd weiter; wenn Sie Ihren Zug beenden, ist der Gegner dran. Jede Bewegung, jeder Schuß, jedes Nachladen verbraucht Aktionspunkte. Gesunde, ausgeschlafene Kämpfer besitzen viele – schwächere, müde oder verwundete hingegen wenig Punkte. Ihre Waffen können Sie stehend, kniend oder liegend abfeuern. Im Liegen hat Ihr Kämpfer zwei Vorteile – er kann besser zielen und ist selbst schwerer zu treffen. Wenn Sie Ihrem Schützen mehr Aktionspunkte (sprich Zeit) zum Zielen zubilligen, schießt er genauer; der nächste Schuß auf den gleichen Gegner verschlingt deutlich weniger Punkte. Statt stumpfem Rumballern ist also Köpfchen gefragt: »Robbe ich erst in Deckung und verzichte auf einen Schuß, oder feuere ich lieber sofort?«

Pfeifende Querschläger

Neben der Qualität der Schützen und Waffen spielt das Gelände eine wichtige Rolle: Im dichten Wald ist selbst ein naher Gegner schwerer zu erwischen, in Gebäuden stehen Möbel im Weg. Die Schußwechsel sind sehr realistisch – statt einfach nur zwischen »Treffer« und »ätsch, daneben« zu unterscheiden, prallen die Projektile an Hauswänden, Ästen oder Zäunen ab, um oft doch noch ihr Ziel (oder gar einen anderen Widersacher) zu erwischen. Auch die Position Ihrer Recken ist wichtig: Ein schlechter Schütze, der hinter einem Kameraden eine Schrotflinte abfeuert, trifft leicht seinen Kumpan. Der Gefechtslärm ist eindrucksvoll – da klirren Fensterscheiben, Querschläger scheppern gegen Wellblechhütten, während Kugeln mit einem satten Splittern in eine Holzwand krachen. Schon nach kurzer Zeit können Sie die Waffentypen am Schußgeräusch unterscheiden.

Dank sehr guter Gegner-KI taktieren vor allem Deidrannas Elitetruppen geschickt. Sie ziehen sich auf sichere Distanz zurück, wenn sie weitreichende Gewehre, Ihre



Im SF-Modus: Die Monsterkönigin versprüht tödliche Säurewolken.



Raketenwerfer eignen sich besonders gegen dicht beieinander stehende (oder liegende) Widersacher.

Leute dagegen nur Pistolen haben. Außerdem nehmen die Widersacher Sie gerne in die Zange und greifen aus mehreren Richtungen an.

Böse Überraschung

Oft lohnt es sich, nicht alle Aktionspunkte zu verbraten. Zum einen dürfen Sie bis zu fünf pro Söldner für die folgende Runde aufsparen (um dann genauer zu zielen oder flugs in Deckung zu rennen). Zum anderen kann ein erfahrener Kämpfer den feindlichen Zug unterbrechen, etwa dann, wenn ein neuer Gegner um eine Mauerecke biegt und vor den Lauf Ihres lauernden Lohnkriegers rennt. Das Punktesparen zahlt sich vor allem dann aus, wenn der Gegner eine freie Fläche, etwa eine Straße oder einen Hausflur, überqueren muß.

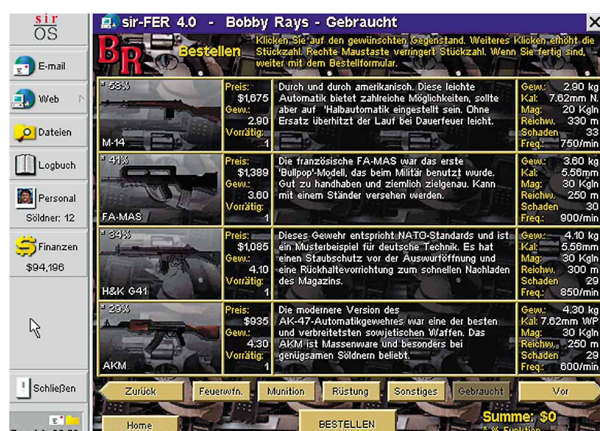
Krach auf dem Dach

Auch im Dunkeln wird gekämpft. Solche Gefechte sollten Sie aber meiden, denn nachts müssen Sie nahe an den Feind heran – dann können auch Pistolenschüsse Ihre Leute schwer verletzen. Die Lohnkrieger können elegant über Zäune und Mauern springen oder auf Flachdächer klettern, um von dort aus Feinde aufs Korn zu nehmen. Am Boden liegende Gegner müssen sich hinknien oder aufstehen, wenn sie aufs Dach zurückfeuern wollen – und bieten Ihren übrigen Söldnern ein ideales Ziel. Oft empfiehlt sich der Angriff durch die Hintertür: Per Drahtschere schnippeln Sie sich einen Weg durch einen Zaun, um den Feind von unerwarteter Stelle anzugreifen. Dabei hilft der Schleichmodus zusätzlich, der zwar mehr Aktionspunkte kostet, aber nicht gleich alle Gegner alarmiert. Standardkämpfe dürfen Sie einfach vom PC auswürfeln lassen, etwa feindliche Gegenangriffe.

Maschinenpistolen und Sturmgewehre lassen sich von Einzelschuß auf Feuerstoß umschalten. Eine Salve verbrät zwar mehr Aktionspunkte, richtet aber auch mehr Schaden an – falls sie trifft. Besonders cool: Wenn Sie einem Söldner zwei Pistolen oder MPs in die Hände drücken, feuert er beide Waffen ab. Außerdem müssen Sie Ladehemmungen, Munitionsmangel und Nachladen einkalkulieren, auch paßt nicht jedes Geschoß in jede Waffe. Die Detailliebe geht sogar so weit, daß es zusätzlich Punkte kostet, 9mm-Patronen aus einem Pistolen- in ein MP-Magazin zu friemeln – trotz gleichen Kalibers.

Fiktives Internet

Neben Strategie- und Taktikbildschirm gibt es ein drittes Spielmodul – den Laptop. Damit loggen Sie sich ins (fiktive) Internet ein, ordern Soldaten oder Ausrüstung und empfangen E-Mails. Die Söldnerwahl will wohlüberlegt sein: Topleute kosten ein Heidengeld, manche vertragen sich nicht mit bestimmten Kollegen (und kündigen im ungünstigsten Moment die Zusammenarbeit), ande-



Ihr Handwerkszeug bestellen Sie ebenfalls übers fiktive Internet. Allerdings braucht die Lieferung per Flugzeug einige Zeit.

Mutanten-Jagd

Wenn Sie das Spiel mit der Option »Sciencefiction-Elemente« starten, wartet später eine unangenehme Überraschung auf Sie – ein Bergwerk wirft plötzlich keine Erträge mehr ab. Der Grund: Die Mine ist von Deidrannas Gen-manipulierten Monstern besetzt. Da hilft nur ein schwerbewaffneter Söldnertrupp, der sich Stollen um Stollen durch die Horden kämpft, bis zum Showdown gegen das Riesenmonster. Ein Tip: Erledigen Sie die Viecher möglichst in einem Durchgang – wenn Sie zwischendurch an die Oberfläche klettern, schlüpfen weitere aus.

Bei abgewählter Option entfallen Bestienseuche und Verdienstausfall komplett, und Sie verpassen einigen Spielspaß.


Die Bestien sind stark gepanzert – Ihr Stoßtrupp sollte also viel Munition mitschleppen.


Nach jedem Gefecht sollten Sie die Beute verteilen und vor allem Waffen nachladen. Bei -zig Kalibern und Munitionstypen eine umständliche Sache, weil eine hilfreiche Automatikfunktion fehlt.

re wollen nur im Norden Arulcos eingesetzt werden. Außerdem verlangt Ihre Belegschaft regelmäßig Geld: Jeder Söldner läßt sich für einen Tag, eine Woche oder gleich 14 Tage mieten – danach müssen Sie den Kontrakt verlängern. Nach rund zwei Tagen trudelt der Neuzugang per Helikopter ein; den Landepunkt können Sie nur in Sektoren verlegen, die nicht von Deidrannas Boden-Luft-Raketen bedroht sind. Wenn Sie so einen Quadranten mit Flugabwehr-Stellung einnehmen, vergrößert sich der sichere Luftraum.

Sesam, öffne dich!

Ein Beispiel für die Komplexität von Jagged Alliance 2: Es gibt zehn Methoden, eine abgeschlossene Tür zu öffnen.

- per Schlüssel oder Codekarte. Falls die passen. Tun sie meistens nicht.
- per Stemmeisen, das ein besonders kräftiger Söldner einsetzen sollte.
- per Dietrich. Das erfordert technisches Können. Und einen Dietrich, natürlich.
- per Sprengstoff. Hoffentlich hat einer Ihrer Spezialisten Erfahrung damit.
- per Fußtritt. Holztüren sind damit leicht zu beeindrucken. Stahltore nicht.
- per Schuß aufs Schloß. Idealerweise mit einer schönen Schrotflinte.
- per Granate. Stahltüren sind damit immer noch nicht zu beeindrucken.
- per Rakete. Etwas übertrieben, aber wer genug von den Dingern hat...
- per Schalter. Vielleicht gibt's in der Nähe ja einen verdächtigen Hebel.
- per Geduld. Wenn Sie lang genug warten, öffnet ein Zivilist die Tür. Oder ein Gegner. Oder doch niemand.


Die widerspenstige Tür ist auf, die Beute winkt.

Sie sind der Boß

Wo Sie wann, mit wem und wie angreifen, bleibt völlig Ihnen überlassen. Es gibt kein starres Missionskorsett, statt dessen entscheiden Sie, was Ihre Söldner anstellen. Wenn Sie einen völlig übermüdeten, unterbewaffneten Trupp schwacher Schützen in einen schwer verteidigten Sektor schicken wollen, während Ihre Topleute Ausrüstung reparieren oder schlafen – nur zu. Cleverer ist es aber, für die Zivilbevölkerung Ihr Bestes zu geben. Denn Arulcos Bewohner verfolgen Ihre Aktionen mit Argusaugen. Wenn Sie einen Stadtteil befreien, steigt die Loyalität seiner Einwohner, das Stimmungsbarometer in den übrigen befreiten Ortschaften klettert ebenfalls. Gute Taten werden extra belohnt – die Beseitigung eines besonders fiesen Generals steigert Ihre Popularität ebenso wie das Aufspüren eines vermißten Jungen. Mit manchen NPCs können Sie sich unterhalten. Sie bestimmen lediglich, ob Sie Ihren Gesprächspartner drohend, bestimmt oder freundlich ansprechen. Obendrein können Sie versuchen, mit ihm zu handeln oder ihn zu rekrutieren; letzteres wird meistens abgelehnt. Die wesentlich zahlreicheren Statisten-NPCs geben nur einige wenige Sätze als geschriebenen Text von sich, so weist eine Dame auf eine Stadt hin, die einen Waffenladen hat.

Hoffentlich Allianz-versichert

Ihre Kämpfer kommentieren das Geschehen mit größtenteils gelungener Sprachausgabe. In Gefechten freuen sie sich über Treffer oder jammern über Verletzungen. Dabei kommen jede Menge Dialekte ins Spiel: Stephen spricht breites Schweizerisch, Scope heftigen Ami-Slang, Igor radebrecht russisch-deutsch. Für Ihr Personal können Sie Lebensversicherungen abschließen; falls der Versicherte in die ewigen Jagdgründe eingeht, winkt eine saftige Prämie. Betrügen ist nicht: Die Assekuranz kontrolliert, unter welchen Umständen ihr Kunde sein Leben ausgehaucht hat – falls Sie dabei nachgeholfen haben, gibt's statt der Gutschrift eine böse E-Mail.

Waffen, Munition und Ausrüstung bekommen Sie auf dreierlei Art. Ihre Söldner klauben das Equipment eliminierter Schergen oder aus durchstöberten Lagerhallen auf, handeln mit NPCs – oder Sie ordern das Handwerkszeug übers fiktive World Wide Web, was allerdings einen Haken hat: Das Zeug kostet und trudelt erst nach bis zu drei Tagen per Luftfracht ein. Außerdem hat Arulco nur zwei Flugplätze, einer davon ist für Sie lange Zeit unerreichbar.

Schweres Geschütz

Waffen gibt's zuhauf. Vom simplen Kampfmesser über diverse Pistolen, Sturmgewehre und Handgranaten bis hin zum seltenen Raketenwerfer ist alles dabei, was den Söldnern feuchte Augen beschert. Mit Zweibein, Zielfernrohr und Laserpointer (die in der Spielgrafik nicht zu sehen sind) wird ein Schießprügel zielgenauer, Schalldämpfer vermeiden einen Großalarm, und »Duckbills« auf Schrotflinten streuen die Kugeln fächer- statt kegelförmig. Mit alltäglichen Gegenständen verbessern Sie Waffen oder bauen gar neue: Einfach ein T-Shirt per Mes-



Raubtiere greifen bevorzugt bei Nacht und in der Wildnis an.



Solange noch Feinde im Sektor sind, sollten Sie die Köpfe unten halten. Also ist Entengang angesagt.

ser zerschneiden, die Stoffstreifen mit einer Flasche und Benzin kombinieren – fertig ist der Molotow-Cocktail. Oder Sie basteln aus Stahlrohr und -feder einen Profi-Bolzen, damit Ihre Wumme schneller feuert. Wenn Sie zu Spielbeginn die Option »zusätzliche Waffen« wählen, stehen noch mehr Gewehre und Pistolen zur Auswahl, die sich aber nur in Details von den Standardmodellen unterscheiden.

Hosen, Westen und Helme unterschiedlicher Qualität schützen ihren Träger. Besonders wichtig sind außerdem Verbandskästen sowie Arztkoffer: Wenn Sie Verletzte nicht behandeln, sinkt ihr Gesundheitszustand weiter; per Verbandskasten läßt sich dieser fatale Prozeß stoppen. Doch erst eine Behandlung mit dem Arztkoffer heilt die Wunden vollständig.

Grünröcke und Blaumänner

Eroberte Städte, Flughäfen oder Minen sichern Sie per Miliz – sobald die Loyalität hoch genug ist, dürfen Ihre Profis eine Bürgerwehr trainieren. Die gibt's in drei Qualitätsstufen: Zuerst bilden Sie »grüne« Milizen aus, die nur schwach bewaffnet sind und sich im Gefecht recht dusselig anstellen. Sobald das Maximum von 20 Milizen pro Stadtsektor erreicht ist, befördert sie weiteres Trainieren zu Regulären (am hellblauen Outfit zu erkennen). Diese Bürgerwehr kämpft geschickter und mit besseren Waffen. Die dritte Stufe, Elite, erreicht ein Milizionär nur durch Gefechtserfahrung – dann trägt er fortan ein dunkelblaues Oberteil und den Ruf einer Kampfmaschine. Um Ausrüstung und Verarztung der Verteidiger brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

Mit dem Kopf durch die Wand

Grafisch hinkt Jagged Alliance 2 einem Programm wie Commandos zwar um Jahre hinterher, doch die nett animierten Kämpfer und die liebevoll detaillierte Gebäudemöblierung machen einiges wieder wett. Die taktischen Sektorkarten sind in (unsichtbare) Quadrate unterteilt; ein liegender Kämpfer nimmt zwei davon in Anspruch. Weil er aber über die beiden Felder hinausragt, entsteht manchmal der unschöne Effekt, daß Ihr Kämpfer scheinbar mit dem Kopf in einer Wand steckt. Außerdem erkennen Sie in der Spielgrafik nicht genau, welche Waffe und Panzerung ein Söldner gerade trägt: Schrotflinten und normale Gewehre sehen zum Beispiel gleich aus, ebenso Splitterschutz- oder Kevlarweste. MD

Martin Deppe



Spielspaß – Trommelfeuer

Jagged Alliance 2 ist das derzeit beste Taktikspiel – und einen tollen Strategiepart mit Rollenspiel-Touch gibt's noch dazu. Die unglaublich spannenden Gefechte beweisen, daß rundenbasierte Schußwechsel mindestens genauso rasant wie Echtzeitkämpfe sein können. Statt steriler Muskelprotze kommandiere ich »gute« Söldner, die mir nach kurzer Zeit wie Freunde vorkommen; das gilt nicht nur für die alten Recken aus dem ersten Teil. Und für diese Freunde tue ich alles: Die Rebellin Ira trifft anfangs nicht mal einen Gegner, wenn der direkt vor ihr steht. Trotzdem schleppe ich die Gute durch die ersten Einsätze, verarzte sie eifrig, lasse sie trainieren – und siehe da, aus dem tölpelhaften Sorgenkind wird eine knallharte Kämpferin für die gute Sache.

Feldzug mit Pfiff

Highlight ist der dynamische Spielverlauf. Da versuchen Deidrannas Schergen, mir einen frisch eroberten Sektor wieder abzujagen, oder fallen just in die Stadt ein, in der sich angeschlagene Söldner verarzten. Während ich die veraltete Grafik noch verknusen kann, stört mich zweierlei: Die Inventarverschieberei nach einem Gefecht ist umständlich, und manchmal muß ich in einem Sektor zu lange nach dem letzten Gegner suchen. Doch diese beiden Mängel betreffen nur ein Zehntel der Spielzeit – der Rest ist pures Adrenalin.

Jagged Alliance 2

Genre:	Strategie	Hersteller:	SirTech
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 315 bis 875 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Taktischer Befreiungsfeldzug erster Sahne.

Suchterzeugend



Heroes of Might

Ein simples Spielprinzip hat sich endgültig zum Strategie-Schmankerl rollenspieltypisches Werte-Steigern verschmelzen zum Schlaf-Killer



Auf Demo-CD: spielbare Exklusiv-Demo

Mit **Heroes of Might and Magic 3** geht das suchterzeugende Abenteuer um Helden, Monster und Moneten generalüberholt in die dritte Runde. Wiederum fangen Sie mit ein oder zwei Städten an, rekrutieren einige Anführer, lassen sie Schätze einsammeln, schlagen die erste rundenweise Schlacht – und stellen irgendwann beim Blick auf die Uhr erstaunt fest, daß Sie mindestens 50mal auf »Rundenende« geklickt haben müssen.

Feldzüge im Sixpack

Das gerenderte Intro zeigt die Verwüstung, die über das Fantasy-Land Erathia gekommen ist: Blühende Landschaften haben sich in bösewichtsüberflutete Einöden verwandelt. Da landen aus den Kolonien erathianische Verbände und beginnen mit der Rückeroberung. In der ersten von sechs Kampagnen haben Sie die Aufgabe, die Hauptstadt zu befreien. Dieser Feldzug ist in drei Missionen mit konkreteren Zielvorgaben (etwa »Erobern Sie alle Minen«) unterteilt. Vor jedem Szenario dürfen Sie sich einen von drei Boni herauspicken. Das kann mehr Startkapital sein, ein Elitetrupp oder ein magisches Artefakt.

Während unsere Helden durch diese Dschungelregion reiten, raschelt und zirpt es aus den Lautsprechern, die Szenerie wirkt durch viele kleine Animationen lebendig. Die grünen Pfeile zeigen an, wie weit unser Held Korbac diese Runde noch ziehen kann – bis zu der Gegnerin unten rechts reicht's nicht.

and Magic 3

gemausert. Fantasy-Schlachten, Schatzsuche, Stadtausbau und

für Einsteiger und Profis gleichermaßen.

Dann wieder entscheiden Sie sich vor dem dritten Szenario, ob Sie mit den Helden der ersten oder zweiten Mission weiterspielen.

Anfangs kennen Sie nur das direkte Umland Ihrer Heimatstadt, über der restlichen Karte wabert dunkler Schlachtennebel. Überall im Land verstreut liegen Ressourcen (etwa Gold, Schwefel, Holz und Stein), die Ihre Helden schleunigst aufsammeln sollten. Besetzte Minen fördern täglich neue Materialien, Schatzkisten lassen Ihnen die Wahl zwischen einem Gold- oder Erfahrungsgeschenk. Außerdem warten Artefakte, Tempel, Kriegsschulen, Opfersteine und vieles andere mehr auf Ihre Entdecker.

Intolerante Monster

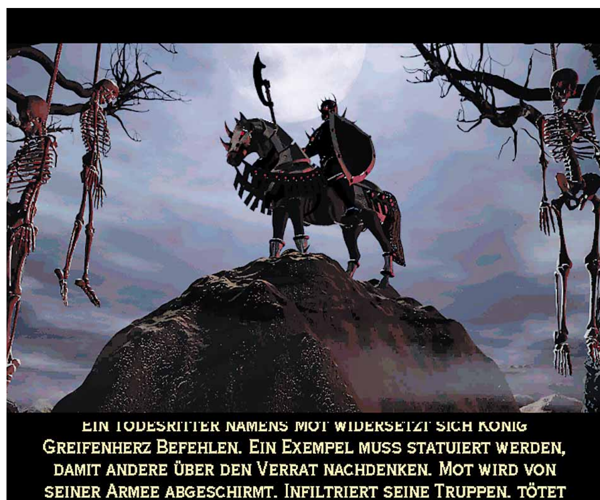
Doch fast genauso zahlreich wie die herumliegenden Reichtümer sind die Monstertrupps, die überhaupt nicht tolerant auf raffgierige Eindringlinge reagieren. Bis zu acht Helden können Sie gleichzeitig befehligen, mit zusätzlichen als Reserve in den Städten. Jeder gehört einem von 16 Berufen an, von denen selbst unsere Personalabteilung noch nie was gehört haben dürfte. Beim Vorstellungsgespräch (in Ta-



Unsere Flugwesen stürmen über die Stadtmauer, das Fußvolk wartet noch auf einen Katapult-Treffer, um durch die Bresche einzudringen.



Das Zauberbuch ist in Abenteuer- und Kampfsprüche sowie die vier Elemente unterteilt. Per Rechtsklick wird jeder Zauber näher erklärt.



Rendersequenzen mit Sprach- und Textausgabe stimmen auf jede Kampagnen-Mission ein: Hier sollen Sie dem Todesritter Mot eins überbrezeln.



Ein Held unter der Lupe: Der Statusbildschirm unseres rothäutigen Stufe-18-Häretikers protzt mit reichlich Fertigkeiten und Artefakten.

Michael Galuschka



Mächtig gut

Als Gelegenheitsstrategen hat mich die Heroes-Reihe trotz Biedergrafik schon immer in ihren Bann gezogen. Die leicht bekömmliche Mischung aus Schätze sammeln, Monster verkloppen und Burgen erobern hat auch in Teil 3 nichts von ihrem Reiz verloren.

Ich freue mich über das gelungene Make-up an den richtigen Stellen. Endlich darf ich meinen mühsam hochgepäppelten Helden auch mal über zwei der abwechslungsreichen Missionen begleiten. Der Computergegner ist allerdings nicht ganz ohne: Bis die feindliche Hauptstadt oder der böse General fällt, ist Ausdauer gefordert.

Jörg Langer



Nicht schlafen, spielen

Einsteiger, beeilt euch, sonst kaufen euch die Profis alle Packungen weg: Heroes 3 ist für Greenhorns und Strategieveteranen gleichermaßen empfehlenswert. Ich darf gar nicht erzählen, wie oft ich beim Testen in die Nur-noch-eine-Runde-Falle getappt bin: Nur noch bis zum nächsten Wochenanfang, nur noch eine Runde, eine weitere (weil der Gegner in Reichweite gekommen ist), nur noch bis zur Schlacht, bis zur Stadteroberung, zum Gegenangriff, zum nächsten Wochenanfang...

Einfach vielfältig

Anders als Michael finde ich die Grafik nicht bieder, sondern hübsch und übersichtlich. Das eigentlich simple Spielprinzip ist mit soviel sinnvollem Drumherum angereichert, daß mir nie langweilig wurde. Sicher, gerade die Endphase einer Mission gerät zur Routine, weil ich meist mit sechs Hilfshelden mühsam meine beiden Haupttheroen mit Truppennachschub versorge, bevor es zur Entscheidungsschlacht kommt. Aber die Aussicht auf die nächste Mission motiviert ungemein – ich bin gerade mitten in Kampagne 5 und will wissen, was in der mysteriösen sechsten passiert!

vernen – klar, die müssen sich Mut antrinken) reichen sich Ritter, Nekromanten, Hexen, Kampfmagier und Biestzähmer die Klinke in die Hand. Vier Werte entscheiden über die Begabung der mutigen Trainees: Angriffs- und Verteidigungsbonus sowie Spruch-Power (wie stark oder anhaltend sind Zaubersprüche) und Wissen (Magiepunkte-Maximum). Außerdem bringt jeder Neuling einige Spezialfähigkeiten wie »Führungskraft« mit.

Durch eifriges Erfahrungspunktesammeln, vor allem in Schlachten, werden die Möchtegern-Champions bald stärker und weiser. Außerdem verbessern sie dadurch einen von zehn erlernbaren »Secondary Skills«, von denen insgesamt 28 existieren. Jede Fertigkeit gibt es in drei Ausbaustufen. So ist »Basic Wisdom« nötig, um Zaubersprüche der dritten Stufe zu lernen, erst mit »Expert Wisdom« wird die fünfte Klasse zugängig. Wichtig sind auch Moral und Glück eines Helden. Denn hochmotivierte Truppen hauen ab und an zweimal zu, lustlose setzen auch mal eine Runde aus. Einheiten mit großem Glücksbonus richten besonders viel Schaden an. Als Salz in der Suppe des Heldendaseins erweisen sich die Artefakte, die in vielerlei Form wie Waffe, Ring, Mantel oder Amulett existieren. Sehr beliebt sind Schutzzauber, Siebenmeilenstiefel und Moralverstärker.

Prügelknaben an die Front

Was wäre ein Held ohne Truppen? Nichts – dieses Wörtchen beschreibt übrigens auch den Anteil, den Ihre Offiziere am eigentlichen Schlachtgeschehen haben. Denn während sie hinter der Front wichtigtuerisch auf ihrem Gaul sitzen und allenfalls ein wenig zaubern, müssen vorne die einfachen Soldaten ran. Bis zu sieben Truppentypen begleiten jeden Heroen, etwa Armbrustschützen, Königsgreife oder Erzengel. Dabei ist es schade für 800 Skelette, daß ein bloßes Dutzend Schwarzer Drachen Knochenmehl aus ihnen macht – die Effizienz der Einheiten ist sehr unterschiedlich. Manche haben Sonderfähigkeiten wie »Versteinern« oder »Blutsaugen«. Kämpfe gibt es in den Varianten Belagerung und Feldschlacht. Links baut sich der Angreifer auf, rechts der Verteidiger. Nun geht es rundenweise zur Sache: Die schnellsten Einheiten ziehen zuerst und attackieren per Fern- oder Nahkampf die Gegnertrupps. Aber Vorsicht: Diejenigen Soldaten, die den Angriff überstehen, hauen zurück. Normalerweise jedoch nur einmal pro Runde, so daß konzentrierte Angriffe auf einen Verband die beste Taktik sind. In jeder Kampfrunde dürfen Sie einmal zaubern. Genügend Mana vorausgesetzt, reicht die Palette vom arkanen Truppen-Tuning über Anti-Agressor-Sprüche bis hin zu großflächigen Angriffszaubern.



Mit dem beiliegenden Editor können Sie fast beliebig komplexe Szenarios selberbasteln, inklusive Textnachrichten an den Spieler.

Multikulti

Im Vergleich zum Vorgänger haben sich vor allem die Stadttypen (also die »Rassen«) vermehrt. Es gibt nun acht, etwa Elfen-Waldstädte, Gnoll-Dungeons oder Echsen-Sumpfnester. Jedem Stadttyp sind zwei Helden- und sieben Monsterarten zugeordnet. Um an die besseren Truppen zu kommen, müssen Sie fleißig neue Gebäude errichten oder vorhandene upgraden. Dann lehrt der Zauberturm bessere Sprüche, oder Sie dürfen in der Kaserne die kräftigere Variante der Schwertkämpfer, die Kreuzritter, rekrutieren. Alle sieben Tage wachsen Monster- und Rekrutenvorräte. Einige Gebäude wie Stadthalle (bestimmt das Goldeinkommen) oder Marktplatz (erlaubt Ressourcen-Handel) sind in fast jeder Siedlung zu finden, andere kommen rassenspezifisch vor. Beispiels-



Unter der Oberwelt liegen meist ausgedehnte Höhlensysteme.

Die acht Stadttypen

Schloß: Mit Ausnahme der Engel und Priester sind die Menschen-Truppen sehr gewöhnlich.



Gebirgsfestung: Ihre Alchemisten rekrutieren widerstandsfähige Eisengolems und Greife.



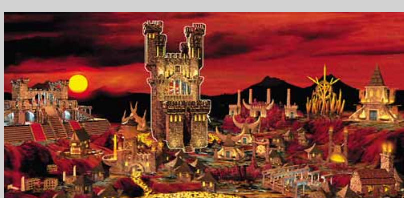
Dschungelfestung: Hier leben Echsen-Bogenschützen, riesige Kampfstiere und Hydras.



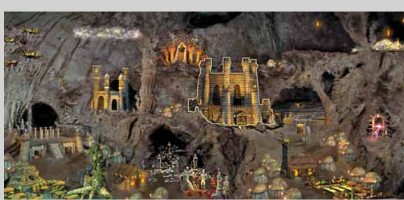
Nekropolis: Die Untoten setzen auf Nekromantie-Verstärker und Skelett-Transformatoren.



Inferno: Die Höllen-Städte fahren peitschenschwingende Pit Lords und leibhaftige Teufel auf.



Dungeon: Hier hausen Unterirdische wie die Medusen, die mit ihrem Blick versteinern können.



Elfenstadt: Neben ausgezeichneten Schützen dürfen Sie Pegasi und Baummenschen anwerben.



Trutzburg: Die Orks schicken Wolfsreiter, Oger und andere Grünhäuter in den Kampf.



weise dürfen Truppen nur in Ork-Trutzburgen (per Fluchttunnel) aus einer Belagerung fliehen. Andere Städtevarianten bieten Artefakte-Händler, Kriegsakademien, magische Quellen oder Truppen-Transformatoren. In der Regel werden Sie Ortschaften verschiedenen Typs erobern, sollten pro Armee aber nie mehr als zwei Rassen mixen. Andernfalls drohen der Multikulti-Truppe kräftige Moralabzüge.

Unter Tage

Außerhalb der Stadtgrafiken und Kämpfe reiten Sie munter auf der Landkarte umher oder schippern mit dem Boot übers Meer. Auch dort gibt's Kisten und Ressourcen, Seeschlachten finden allerdings nur als Enterkämpfe statt. Außer der Oberwelt dürfen Sie nun (über Dungeontore) auch Höhlensysteme besuchen, wo sich spielerisch wenig ändert. Per Icon schalten Sie zwischen den beiden Ebenen um. Durch Miniquests innerhalb einer Mission erhalten Sie Belohnungen, darunter manchmal ein seltener Schatzkarten-Teil. Wenn sich zwei befreundete Helden treffen, dürfen sie Truppen, Objekte sowie (mit der entsprechenden Fähigkeit) Zaubersprüche tauschen.

2.500 Skelette

Insgesamt sechs Kampagnen stehen zur Wahl, von denen Sie einige erst nach Bestehen der vorherigen angehen dürfen. Nachdem Sie Erathia befreit haben, können Sie den Krieg auf der Gegenseite wiederholen. Danach verdingen Sie sich als Söldnergeneral bei zwei Nachbarnationen und verjagen diese in der vierten Kampagne (in der Rolle eines weiteren Erathia-Feldherrn) wieder. In der fünften spielen Sie einen Untotengeneral, der lustige Siegbedingungen wie »versammle 2.500 Skelette« zu erfüllen hat. Dies schafft er dank der Nekromantie-Fertigkeiten seiner Heroen, per handelsüblichem Rekrutieren sowie Umwandeln anderer Truppentypen in Knochenkrieger. Alle Kampagnen bestehen aus drei bis vier Szenarios, die jeweils eine Spieldauer von einigen Stunden bis etwa zwei Nachmittagen haben.

Wer auf den Kampagnen-Kick verzichten möchte, wählt unter 35 Einzelmissionen, bastelt per Editor eigene oder macht sich an eine Multiplayer-Partie – auf kleinen Karten sehr unterhaltsam. Fairerweise braucht nicht jeder Spieler eine eigene CD. LA

Heroes of Might and Magic 3

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: New World Computing
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 200 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 16fach CD	Pentium 266 MMX 64 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Motivierendes Prinzip, spannende Missionen.

Version 3.0 des Strategie-Hits

Alpha Centauri



Drei sehr gute Patches veredeln den Strategie-Hit und bringen uns ausnahmsweise dazu, eine Testwertung nachträglich anzuheben.

Die US-Firma Firaxis verbesserte mit Alpha Centauri das bewährte Civilization 2 in zahlreichen Punkten und ließ auch den Konkurrenten Call to Power hinter sich. Kein Wunder, stammt das Sciencefiction-Epos doch von den Civi-Vätern Sid Meier und Brian Reynolds.

Im Jahr 2200 wollen irdische Kolonisten das Centauri-System besiedeln. Bei ihrer Ankunft teilen sie sich in sieben grundverschiedene, zerstrittene Fraktionen auf. Sie führen Ihr Volk durch 400 Jahre bis zu einer von vier Siegarten. Sie gründen Städte, designen Truppen, formen den Planeten um, betreiben Forschung und Diplomatie. Als einziges Globales Strategiespiel bietet Alpha Centauri sowohl fordernde KI-Gegner als auch einen sehr guten Multiplayer-Modus.

Zwei der neuen Grafiken: Artefakt (links) und Spion.

Jörg Langer



Diamant in der Krone

Viele Patches dienen dazu, grobe Fehler zu beseitigen. Das Firaxis-Team hingegen hat auf diesem Weg ein fast perfektes Spiel weiter vervollkommnet. Dank Hot-Seat-Funktion ist jetzt auch für netzwerk- und modemlose Fans der Multiplayer-Modus zugänglich, geduldigere Spieler können den E-Mail-Modus nutzen. Nur die Grafik hat sich kaum verbessert.

Damit keine Zweifel aufkommen: Es wurden sehr viele Bugs beseitigt. Doch das liegt an der Nachbesserungs-Sorgfalt der Designer und der Komplexität des Programms – auch die Urfassung war schon ohne Einschränkungen spielbar. Jetzt aber, in der mehrmals geschliffenen Fassung, hat sich Alpha Centauri ein Novum redlich verdient: Erstmals und ausnahmsweise erhöhen wir die Wertung für ein bereits getestetes Spiel um ein Prozent – damit dringt das beste Globale Strategiespiel in die magische 90er-Region vor.

Geschliffenes Juwel

Seit der in GameStar 3/99 getesteten Ur-Fassung sind drei Patches erschienen. Neben vielen Bug-Behebungen wurden diverse Optimierungen und einige echte Neuerungen eingeführt. Multiplayer-Partien können nun auch an einem PC oder per E-Mail geführt werden. Zudem hat sich die Geschwindigkeit des Programms erhöht. Mehrere der Grafiken wurden überarbeitet, etwa Psychoviren und Spione. Firaxis hat das Spiel in zahlreichen Details optimiert. Das reicht von weiteren Optionen in der frei editierbaren Regel-Datei bis zu neuen Funktionen. Einige Tuning-Beispiele: Die KI-Gegner erkennen die Gefährlichkeit kleiner High-Tech-Fraktionen besser, Sie dürfen die globale Erwärmung editieren und die Truppen im Stadtmenü komfortabel per Rechtsklick-Menü manipulieren.



Die immer noch schlichte Grafik tut der Spannung keinen Abbruch.

Deutschland pennt

Zwar ist die (bis auf einige unglückliche Begriffsübersetzungen) gelungene deutsche Version längst auf dem Markt. Doch bei den Patches hinkt sie hinterher: Mehr als vier Wochen vergehen, bis nach einem US-Patch der deutsche folgt. Laut Firaxis soll der neueste Patch V3.0 auf Deutsch fertig sein, wenn Sie dieses Heft lesen. LA

→ www.firaxis.com

Alpha Centauri (V3.0)

Genre:	Strategie	Hersteller:	Firaxis
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 360 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (an 1 PC, per E-Mail, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Mit Volldampf in die Zukunft

Railroad Tycoon 2

The Second Century

Das 98er Remake von Sid Meiers Klassiker bekommt einen Addon-Anhänger voller guter Szenarios.


Ein Flughafen beschert Ihnen massenweise Fahrgäste – aber auch viel Streß.

Ende letzten Jahres fuhr das Aufbau-Strategiespiel Railroad Tycoon 2 in die Computerterminals ein. Das GameStar-Wertungssignal sprang prompt auf 85 Prozent: Hübsche Modelleisenbahn-Grafik, fordernde Szenarios und ein Hauch Nostalgie setzten Spielerherzen unter Dampf. Jetzt schickt Pop Top das Addon The Second Century auf die Gleise, beladen mit sechs Kampagnen à drei Szenarios.

Im Zug an die Front

Alle Kampagnen beginnen in den 30er oder 40er Jahren. In einem Szenario müssen Sie beispielsweise 1941 den russischen Eisenbahngesellschaften helfen, Soldaten und Waffen an die Front zu bringen – falls die deutsche Schienenkonkurrenz darin besser ist, verlieren Sie Geländeabschnitte samt Ihrer Immobilien und Züge. Später wird es friedlicher: Seattle und München wollen einen funktionierenden Personennahverkehr, Los Angeles und San Francisco eine schnelle Bahnverbindung. Manche Missionen spielen in der Zukunft. Dabei dürften sogar Erdkunde-Lehrer Probleme haben, die Landkarten zu erkennen: Durch den Treibhaus-Effekt sind die Polkappen abgeschmolzen und Teile der bekannten Kontinente unter Wasser.


Futuristische Industrien fordern Rohstoffe.

Bei allen Szenarios stehen Sie erneut vor dem reizvollen Spagat, Drauflosbauen mit Wirtschaftlichkeit zu verbinden. Neben den Kampagnen gibt's 15 neue Einzelkarten sowie sechs frische Lokomotiven, darunter der TGV in zweierlei Ausführung, der Eurostar und die Brenner. Außerdem schmücken einige neue Bauwerke die Landschaft, etwa Flughäfen oder Gen-Fabriken. Kleine Verbesserungen erleichtern das Zwischenlagern von Rohmaterialien, außerdem ist jetzt die Konstruktion sehr langer Brücken möglich. MD

Martin Deppe



Ein zugkräftiges Addon

Die ausgefeilten Szenarios bringen nicht nur meine Loks zum Schnaufen: Ich muß mich ganz schön abrackern, um die begehrte Goldmedaille abzustauben. Naja, um ganz ehrlich zu sein – ich mußte mich schon für die Bronze-Ausführung mächtig ins Zeug legen. Vor allem das Kanaltunnel-Szenario hat's in sich. Zwar dürfen Sie neuerdings extrem lange Brücken bauen, um beispielsweise London mit Paris zu verbinden, doch die kosten ein Heidengeld. Also berappen Sie für jede Tunnelfahrt zähneknirschend Gebühren, bis die Brücke in finanzieller Reichweite ist.

Schade nur, daß die Züge immer noch so Hexfeld-kantig durch die Kurven düsen, das stört die ansonsten dufte Modellbahn-Grafik. Und der ICE fehlt nach wie vor, statt dessen muß ich mit dem Eurostar durch München rauschen. Eisenbahn-Begeisterte müssen das Addon haben; wer nur ab und zu streßfrei Bahnvorstand spielen will, dem reicht das Hauptprogramm.

Railroad Tycoon 2 Addon

Genre:	Aufbauspiel-Addon	Hersteller:	Pop Top
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 32 (Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Anspruchsvolle Kampagnen für Eisenbahner.

Sport

Michael Galuschka



Lizenz zum Lizenzieren

Demnächst erscheint Eidos' **Official Formula 1 Racing**, von dem Sie bei uns bislang wenig gelesen haben. Zu Recht: Bereits auf der ECTS 1997 war das Programm sehr weit fortgeschritten, konnte aber alles andere als begeistern. Das sah Eidos wohl genauso und verschaffte dem drohenden Rohrkrepierer flugs die offizielle Formel-1-Lizenz von der FIA samt werbewirksamen Namen. Wer nun ins originalgetreue Schumacher-Cockpit steigen will, kommt deshalb an **Official Formula 1 Racing** kaum vorbei – ganz egal, wie es um die Qualität des Spiels bestellt sein wird.

Daß sich diese Praxis mehr und mehr durchsetzt, führte bereits EA mit **Bundesliga 99** vor. An die teure Lizenz wurde ein englisches Designteam gesetzt, das von deutschen Managergewohnheiten ungefähr so viel Ahnung hatte wie wir vom Cricketspiel. Mein Vorschlag wäre deshalb, daß ab sofort für den Lizenzerwerb erst mal eine Lizenz erworben werden muß, die von Ihnen, der zahlenden Spiele-Kundschaft, vergeben werden sollte!

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich ´98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
11	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
13	Kurt	Manager	3/99	82%
14	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
15	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
16	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
17	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
18	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
22	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
23	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
24	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Auf langen Strecken zuhause

Sports Car GT

Flieg nicht so tief, mein kleiner Freund: Hochgezüchtete Serienfahrzeuge wollen behutsam durch Langstrecken-Rennen gelenkt werden.

Wenn der Sommer eingekehrt ist und linde Lüfte die Hormonhaushalte inspirieren, klingt der Lockruf der Autobahn besonders süß. Doch spätestens im zähflüssigen A9-Verkehr wird sich selbst ein BMW-Fahrer seiner Sterblichkeit wieder bewußt: Im Windschatten eines niederländischen Wohnwagens dahinzuckelnd, sind wir alle gleich. Die große Freiheit staufreier Sportwagenpisten verheißt Electronic Arts' neue Rennsimulation. Die uns zum Test vorliegende US-Importversion von Sports Car GT bietet überwiegend amerikanische Tourenwagen-Pisten. Zu den spärlichen Euro-Ausreißern gehört der deutsche Hockenheimring. Die elf Schauplätze liegen zum Teil in mehreren Varianten vor, was unterm Strich 16 befahrbare Strecken ergibt.



Kaufen: dickere Autos für höhere Rennklassen.



Tunen: In der Garage ändern Sie das Fahrverhalten.



Aufrüsten: teurer Spaß mit positiven Auswirkungen.

Autos sammeln

Im Spielverlauf steuern Sie zwölf realistische Autos plus ein paar versteckte Bonus-Superflitzer. Zu den prominentesten Rennsemmeln im Angebot gehören Porsche 911, BMW M3, Mercedes CLK-GTR, McLaren F1 und Saleen Mustang. Mehr als zwei Flitzer und vier Strecken stehen anfangs nicht zur Verfügung; den Rest müssen Sie sich durch Rennerfolge verdienen. Im Karrieremodus reicht das Startkapital gerade mal für ein einsames Fahrzeug, um in der niedrigsten von vier Klassen mitzumischen. Im Lauf der Saison verdientes Preisgeld wird daneben in Upgrades gesteckt: In 14 Kategorien verbessern Sie Fahrverhalten, Tempo



Die langweilige Cockpitgrafik ist bei allen Fahrzeugen gleich.

und Beschleunigung Stufe um Stufe. Mit frisiertem Auto und geschärfter Streckenkenntnis brettern Sie der nächsten Rennklasse entgegen. Um sich von der Einstiegsliga GTQ in die GT3-Klasse zu qualifizieren, brauchen Sie einen Top-3-Platz im Gesamtklassement. Genug Geld für ein besseres Auto schadet auch nicht; ohne mehr Motorenmuskelkraft sehen Sie sonst nur den Auspuff der großen Jungs. Gelingt der Gewinn der obersten Liga GT1, qualifizieren Sie sich für einen Bonus-Wettbewerb der Superfahrer.

Ab in die Garage

Die vier Schwierigkeitsgrade wirken sich nur auf das Können der Computergegner aus. Aller Anfang ist schwer, denn Ihr unaufgerüstetes Startfahrzeug übersteuert gerne und verlangt die Geduld eines peruanischen Mulitreibers. Nach dem dritten Dreher begibt man sich freiwillig in die Garage, um durch Tuningeingriffe die Bodenhaftung auf Kosten der Top-Geschwindigkeit zu verbessern. Fahr- und Bremshilfen lassen sich zuschalten, allerdings machen diese Eingriffe des Computers ähnlich wenig Spaß wie die Lenkrad-Interventionen eines nervenschwachen Fahrlehrers. Kollisionen führen schnell zu spürbaren Schäden am eigenen Wagen. Beim Boxenstop läßt sich das ramponierte Vehikel wieder richten, betanken und neu bereifen. Ein-



Herzhafte Rempler wirken sich auf das Fahrverhalten aus.



Mit ein wenig Regenwetter und einem dicht gestaffelten Feld erlebt Hockenheim fröhliche Spin-Orgien.

und Ausfahrt in die Boxengasse übernimmt der Computer, damit Sie derweil in einem Menü einstellen können, welche Arbeiten das getreue Mechanikerpersonal ausführen soll.

Fahrerwechsel

Die Rennlänge ist nicht von der Rundenzahl abhängig; vielmehr wird das Ergebnis nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne ermittelt. Sie können in vier Stufen einstellen, wie realistisch die Dauer der Sports-Car-Rennen sein soll. In der Ultrakurz-Version ist nach einem Viertelstündchen die Pokalverteilung angesagt; Realismusliebhaber können auch mehrere Stunden lang an einem Kurs knabbern. Je länger die Renndauer, die man sich antut, desto höher fällt ein Dollar-Bonus bei der Abrechnung aus – quasi eine Sitzfleischprämie. Selbst wenn Windows in dieser Zeit nicht abschmiert, möchte man zwischendurch vielleicht mal austreten oder den Goldfisch vorm Hungertod bewahren. In solchen Notlagen ist ein Fahrerwechsel legitim: In der echten GT-Klasse werden müde Piloten gegen ausgeschlafenes Personal ausgetauscht. Im Spiel können Sie im Rahmen eines Boxenstops das Lenkrad an einen Computerfahrer übergeben. Doch das kostet zum einen 30 Sekunden Hinternverschiebe-Zeit, zum anderen fährt der Rechner-Kollege entnervend zurückhaltend.

Drei Blickwinkel stehen während des Rennens zur Wahl: Seitenansicht (höchst unpraktisch), Blick von hinten aufs eigene Auto (übersichtlich und stufenlos einstellbar) sowie das realistische Spähen aus der Fahrerperspektive samt Rückspiegel und Cockpit. HL



Die TV-Kamera fängt die Irrwege einiger Kurvenkratzer ein.

Heinrich Lenhardt



Der Weg ist das Ziel

Geduld ist eine Tugend. Das lernt man nicht nur beim samstäglichen Lauern auf einen Supermarkt-Parkplatz, sondern auch beim Spielen von Sports Car GT. Es belohnt vorsichtiges Kurvenschlänglertum und straft zu forsch brausende Rowdies mit saftigen Spins. Einsteiger sollten genug Sicherheitsabstand zu diesem Programm halten, denn das Fahrverhalten bewegt sich zwischen »realistisch« und »zickig«. Die dringend benötigte Knete zum Verbessern des Startautos winkt nur beim Erreichen von Top-Positionen. Fortgeschrittene Frustration regt sich, wenn auch nach dem x-ten Rennen nicht mal genug Kleingeld für einen Zigarettenanzünder-Upgrade bleibt. Immerhin: Wer auf ein bestimmtes Extra spart, geht um so motivierter ins nächste Rennen.

Mit seiner Ligastruktur und den prominenten Autos empfiehlt sich das Programm für den reifen Rennspieler, der multiple Softwarekäufe nicht scheut. Als solider Zweitwagen in seiner Klasse macht Sports Car GT keine üble Figur, doch die mitreißendste Simulation der Saison ist und bleibt Codemasters' TOCA 2.

Sports Car GT

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 20 bis 300 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, Lenkrad

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

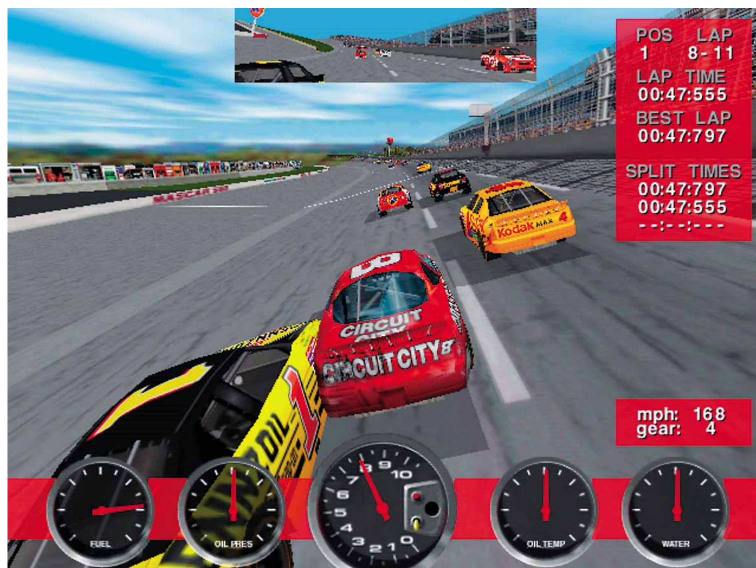


Viel drin, aber ohne echtes Highlight.

Kurven sind zum Kratzen da

Nascar Revolution

EA Sports hat Papyrus die Nascar-Lizenz abgejagt. Doch die neue Rundkursorgie fährt sich weniger verwegen, als der Revoluzzername verspricht.



Das Überrundungsmanöver auf dem Talladega Superspeedway verdellt unsere Heckpartie.

Heinrich Lenhardt



Trambahn-Feeling

Skandal! Betrug! Trotz mehrmaligen Abklopfens der Packung konnte ich kein Fitzelchen Revolution entdecken. Auf der CD-ROM steckt nur eine durchschnittliche Rennsimulation, bei der die Autos dahinschnurren, als würden sie auf Luftkissen schweben. Technisch ist eher Degeneration angesagt: Die Streckengrafik löst Trübsinn aus, die hübschen Autos lassen bei Massenaufläufen selbst flotteste Pentium-II-Systeme einen Gang zurückschalten.

Es klemmt so einiges: »Arcade« wirkt kaum anders als »Simulation«, und die Bremsen der simulierten Boliden unterbieten selbst meinen alten Twingo. Die PC-Autos bauen selten Unfälle, während meins ständig Dreher macht und dann tagelang dem Hauptfeld nachtrödelt. Nur Positionswechsel und Pulkreibereien sorgen kurz für Spaß.

Wer schon im Windelalter jeden zweiten Sonntag begeistert »Schumi, Schumi!« krakeelt, ist Zeit seines Lebens für Rennveranstaltungen jenseits der Formel 1 weniger empfänglich. Entsprechend gewöhnungsbedürftig gestaltet sich für unsereins eine Simulation wie Nascar Revolution. Die in den USA höchst populäre Rennserie bietet im Vergleich zur Formel 1 langweiligere Kurse (Ovale sind enorm beliebt), bulligere Autos, dichtere Felder (43 Teilnehmer) und als Folge viele Schrubbel-, Quetsch- und Crash-Szenen.

Realo-Reklame

In der Vergangenheit leisteten die Simulationsexperten von Papyrus uns Europäern Entwicklungshilfe. Doch nach zwei Stockcar-Simulationen war Schluß; die Lizenz landete beim Moloch EA Sports. Dessen Nascar Revolution läßt Ihnen die Wahl zwischen 31 Fahrern der letztjährigen Saison, deren Autos mit stilechten Werbelogos tapeziert sind. Im Turniermodus starten Sie mit Ihrem Liebling und brausen in einer 18 Rennen langen Saison um Punkte. Die 17 Pisten bestehen aus zwei Stadtkursen und 15 Ovalen.

Unfallträchtig

Der Rennablauf erinnert entfernt an den morgendlichen Berufsverkehr: Die Streckenführung ist nicht allzu anspruchsvoll, aber die Verkehrsdichte streßt. Fast ständig schwimmen Sie in einem Pulk mit, abrupte Bremsmanöver und Positionswechsel provozieren Einschläge im Heck. Anzeigen und Reporterkommentare informieren über Zwischenzeiten und Plazierungen, der zuschaltbare Rückspiegel zeigt von hinten nahende Gefahr. Im Laufe des Rennens leert sich der Tank; auf dem Weg in die Box funken Sie, welche Arbeiten erledigt werden sollen. Grundlegende Tuningoperationen lassen sich zwischen den Rennen erledigen; gewissenhafte Piloten stellen ihren Wagen individuell auf die nächste Piste ein. HL



Fieberhaft spendet das Boxenpersonal Sprit und wechselt die abgeschmirgelte Bereifung.

Nascar Revolution

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 390 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 48 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 24fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Montagswagen: Die Revolution fällt aus.

V-Rally

Nervöse Rallye aus der Konsolengruft.



V-Rally ist sowohl grafisch wie auch spielerisch ziemlich überholt.

Umsetzungen von älteren Playstation-Spielen auf den PC gehören eigentlich zu den Fingerübungen jedes Programmierers. Daß dabei trotzdem viel schiefgehen kann, zeigt **V-Rally**. Am Konzept der mittlerweile mehr als ein Jahr alten Rallye-Raserei hat sich nur wenig geändert. Mit einem von acht Wagen brettern Sie über 36 Pisten gegen drei Gegner. Bei der Routine-Konvertierung haben die Entwickler scheinbar das Tempo eines PCs vergessen. Denn die Steuerung reagiert abartig schnell, Schlenker werden so fast unvermeidlich. Haben Sie diese Hürde gemeistert, können Ihnen die schnarchigen CPU-Piloten den Sieg nicht mehr streitig machen. Etwas spannender sind Rennen gegen menschliche Gegner. MIC

Mick Schnelle

Völlig veraltet

In kaum einem Genre altern Programme schneller als bei Rennspielen. V-Rally macht da keine Ausnahme. Die Bodenbeläge wirken sich kaum aus, getimte Slides im Schlamm sind nicht machbar. Gegen Colin McRae Rally oder Nice 2 hat der betagte Konsolenrenner mit der Durchschnittsoptik keine Chance. Und die unnötig nervöse Steuerung kostet V-Rally die letzten Sympathien.

V-Rally

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 140 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 200 MMX	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD Direct3D	32 MByte RAM, 4fach CD Direct3D	32 MByte RAM, 4fach CD Direct3D

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Schlampig konvertierte Konsolen-Rallye.

Simulationen

Michael Schnelle



Wehret den Anfängen

Das Geheimnis des anhaltenden Erfolgs von Microsofts **Flight Simulator** sind die zahlreichen Addons. Egal ob Cockpitsammlung, Szenerien oder Flugrouten, für jeden Geschmack findet sich etwas. Allerdings ist das Preisniveau in diesem Bereich sehr hoch. Eine einzige Scenery-CD kostet soviel wie ein neues Spiel.

Einige Hersteller wollen diese wenig kundenfreundliche Politik auch auf den **Combat Flight Simulator** übertragen. Das 50 Mark teure **Stuka** erweitert das Hauptprogramm gerade mal um einen Flieger. **Combat Pilot** bietet für 65 Mark zwar acht Maschinen, von denen machen aber lediglich drei spielerisch Sinn. Nachahmer werden diese miesen Schmalspur-Addons nur bei ausreichendem kommerziellen Erfolg finden – doch über den entscheiden zum Glück Sie.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
5	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
6	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
7	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
8	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
9	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
10	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
11	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
12	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
13	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
14	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
15	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
16	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
17	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
18	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
19	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
20	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
21	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
22	Interstate ´76	Simulation	10/97	83%
23	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
24	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%
25	Pro Pilot 99	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Stuka

Ein Stuka macht noch kein Addon.



Die Ski-Variante der JU 87 sieht originell aus, ist aber völlig überflüssig.

Microsofts Combat Flight Simulator gehört zu den erfolgreichsten Flugsimulatoren des letzten Jahres. Kein Wunder, daß Fremdhersteller versuchen, sich eine goldene Nase mit Zusatz-CDs wie Stuka zu verdienen. Für stolze 50 Mark bietet das Addon einen einzigen Flieger – die Ju 87. Zwar finden Sie zehn Varianten des Sturzkampfbombers, vom Ur-Modell Anton bis hin zur Winterkriegsversion mit Skiern. Doch die Einsatzbereitschaft ist stark eingeengt. Denn neue Missionen gibt es nicht, und die Original-Einsätze sind fast allesamt für Jäger ausgelegt. Ähnlich fragwürdig ist der Nutzen diverser mitgelieferter Berliner Flughäfen: Stuka-Einsätze über der Hauptstadt gab es nie. MIC

Mick Schnelle

Dreist und frech

Über Addons wie Stuka kann ich mich richtig aufregen! Ich finde es ganz schön dreist, für eine derart spartanische Ausstattung 50 Mark zu verlangen. Zudem sind die Torpedos der Seekriegsversion reine Dekoration. Zumindest ein paar neue Einsätze, die zum Stuka passen, kann man für sein gutes Geld verlangen. Da rettet auch der nett gestaltete historische Abriß der Stuka-Geschichte im Handbuch nichts mehr. Denn fürs gleiche Geld bekommen Sie schönere Bildbände.

Stuka

Genre:	Flugsimulations-Addon	Hersteller:	Data Becker
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 10 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 256 (Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 133 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ungenügend
Multiplayer	Gut



Spartanisches Combat-Simulator-Addon.

Combat Pilot

Zusatz-CD ohne Zusatznutzen.



Als ich lernte, die Bombe zu lieben: der Ritt auf der V1.

Neben Data Becker kommt auch von The Associates ein Addon zum Combat Flight Simulator. In Combat Pilot finden Sie ebenfalls die Ju 87. Dazu gesellen sich P51B, P38, Hawker Typhoon, der unbewaffnete Aufklärer Piper Grasshopper, die düsenbetriebene »Geheimwaffe« Me163 und die V1-Rakete. Abgesehen von den drei Jägern sind die restlichen Maschinen für den Einsatz mit den Original-Missionen denkbar ungeeignet. Die Grasshopper kann nicht mal schießen, die Me-163 fliegt gerade mal sieben Minuten, dann ist der Sprit alle, und worin der Spaß liegen soll, eine V1 minutenlang ins Ziel zu dirigieren, wollte sich während der Testphase einfach nicht erschließen. MIC

Mick Schnelle

Acht mal nix ist nix

Combat Pilot wirkt nur auf den ersten Blick interessanter als das Stuka-Addon. Denn ob ich einen einzigen Flieger habe, den ich mangels spezieller Missionen nicht brauche, oder acht, spielt letztlich keine Rolle. Für moralisch äußerst bedenklich halte ich den Ritt auf der V1, der keinerlei fliegerisches Können erfordert und letztlich nur dazu dient, Bodenziele zu vernichten.

Combat Pilot

Genre:	Flugsimulator-Addon	Hersteller:	The Associates
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 65 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 256 (Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 133 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Gut



Acht Extra-Flieger, die keiner braucht.

Ultimate Classic Wings

260 Flugzeugvarianten auf einer CD.



Der Airbus gehört in jede gutsortierte Flugzeugsammlung.

Flieger-Addons für den Flight Simulator 98 bieten oft nicht mehr als lieblos aus dem Internet zusammengeklaubte Cockpitsammlungen. Daß es auch anders geht, zeigt Ultimate Classic Wings. Die 16 Flugzeuge aus allen Lebensbereichen wurden optisch ansprechend und technisch korrekt gestaltet. Die Außenansichten sind für jedes Modell mit mehreren Bemalungen vorhanden. So existiert allein der Airbus A310 in 19 Varianten, die jeweils eine der großen Airlines repräsentieren. Neben diversen Boeings aus den 7x7-Baureihen sind auch ein paar alte Schätzchen wie der Avro-Lancaster-Bomber von 1941 zu finden. MIC

Mick Schnelle

Passagierflieger im Überfluß

Auch den Ultimate Classic Wings hätten ein paar spezielle Flugmissionen (bzw. Adventures) nicht geschadet. Doch die rund 260 Varianten der Flieger trösten über dieses Manko hinweg. Allerdings ist die Sammlung nichts für Sportpiloten. Das Hauptaugenmerk liegt klar auf den großen Transportmaschinen.

Ultimate Classic Wings

Genre:	Flugsimulations-Addon	Hersteller:	The Associates
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 300 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 256 (Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D	Pentium II/266 32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Fliegersammlung für Jumbo-Fans.

Adventures

Martin Deppe



Der Globus schrumpft

Wenn mir 1989 jemand erzählt hätte: »Hey, in zehn Jahren kannst du mit einem Spieler aus Amerika Abenteuer bestehen, während du in Deutschland sitzt«, hätte ich ihn mit beruhigenden Worten zum Arzt bugsiert. Die Realität '99: Jörg kämpft sich allabendlich mit unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt durch die **Everquest**-Welt Norrath, während Charles überzeugt ist, daß Sonys Online-Rollenspiel nicht mit **Ultima Online** konkurrieren kann. Beide Titel haben auf jeden Fall den »Human Factor«, den viele bei normalen PC-Rollenspielen vermissen.

Das zeigen auch die Antworten auf meine Frage im vorletzten GameStar, ob Sie Pen&Paper- den PC-Rollenspielen vorziehen. Der Tenor: Die meisten mögen beides, doch mit mehreren phantasievollen Abenteurern mache Pen&Paper einfach mehr Spaß. So schreibt Christian Schick: »Nichts ist so originell und interessant wie ein Mensch.«

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	–	88%
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Everquest	Online-Rollenspiel	NEU	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
14	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
15	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
16	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
17	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
18	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
19	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Die Antwort auf Ultima Online

Everquest

Die neue, schöne Fantasy-Hochburg Norrath wartet im Internet auf einen Helden wie Sie. Tausende von Spielern treffen sich, um Monster zu meucheln und Geheimnisse zu entdecken.

Am 16. März 1999 öffnete Everquest die Pforten zur Spielwelt von Norrath. Neben den üblichen Monstern und NPCs tummeln sich hier Tausende von menschlichen Mitstreitern.

Jörg Langer



Barbaren brezeln besser

Ich wußte gar nicht, daß Online-Spiele so gut aussehen können. Klar, eckige Höhlen und magere Texturen halten nicht mit modernen 3D-Engines mit. Aber die Helden, manche Monster und vor allem die Zauberspruch-Effekte sind sehr ansehnlich. Tag-Nacht-Wechsel und Wettereffekte erzeugen eine dichte Atmosphäre. Vielfalt hat Sonys Online-Baby genug zu bieten – allein das Herumprobieren mit diversen Heldentypen hat mich einen Nachmittag beschäftigt.

Allerdings tut Everquest einiges, um Einsteiger zu nerven: superneugierige Anmelderoutine, Zwangs-Wartezeiten beim Übertragen und Memorieren von Zaubersprüchen (30 Sekunden pro Spruch, in denen Sie nichts tun dürfen), ständiges Ableben frischerschaffener Helden. Als mein tapferer Barbaren-Schamane Gastogne dann aber Level 3 erreicht und den ersten Rucksack ergattert hatte, sah die Online-Welt gleich viel rosiger aus. Sofern Sie vor den Hürden US-Import, monatliche Kreditkarten-Abbuchung und englische Sprache nicht zurückschrecken, sollten Sie Everquest unbedingt ausprobieren.

Sonys mit Spannung erwarteter Einstieg ins boomende Online-Genre läßt das zwei Jahre alte Ultima Online wie eine häßliche Kröte aussehen. Kein Wunder: Bei der Installation besteht Everquest zwingend auf eine 3D-Karte. Dafür bekommen Sie eine echte 3D-Welt mit jeder Menge Ausstattungsschick geboten. Fünf Blickwinkel stehen zur Wahl; bei den Außenansichten darf zudem stufenlos gezoomt werden. Eine Ego-Ansicht wird ebenso geboten wie der Blick à la Tomb Raider. Upgrades bei Waffen oder Laternen-Wattzahl sind sichtbar, aber längst nicht jedes Kleidungsstück ändert den Look der Spielfigur.



Im eisigen Norden zeigt Barbaren-Schamane Gastogne (Jörg Langer, München) Trantor (Heinrich Lenhardt, San Francisco) den »Gate«-Spruch.

Acht Alter Egos

Pro Everquest-Account können acht Helden angelegt werden, auf ein und denselben Server. Der Wechsel des Servers ist möglich. 16 Stück waren während unserer Tests online; einer davon speziell für Playerkiller. Zwölf Rassen und 14 Klassen laden zum Experimentieren ein. Die drei Kontinente der Spielwelt bieten neben zwölf Städten 70 Wildnisregionen samt großer Monsterpopulation. Auf diese Abschnitte verteilen sich die rund 1.000 Spieler, die im Schnitt auf jedem Everquest-Server gleichzeitig herumstrolchen. Zusammen mit diversen Religionen und Gilden sowie Hunderten von Zaubersprüchen, Waffen et cetera entsteht eine beeindruckende Komplexität, die aber trotzdem hinter der von Ultima Online zurückbleibt.



Beim ausführlichen Abenteuer-Shopping stören keine Orks, Städte sind monsterfreie Zonen.



Bei ihren Schwimmübungen wird die Halfling-Kriegerin von einer lebensmüden Sushi-Zutat belästigt.

So werden spezielle Handlungen (etwa Holzfällen, ein Huhn erlegen und rupfen) nicht oder weniger realistisch simuliert. Die 3D-Welt ist schöner, aber auch weniger detailliert als die mit manipulierbaren Objekten (vom auszuweidenden Reh bis zum eigenen Haus) vollgestopfte Isometrie-Welt von Ultima Online: Bewegliche Objekte tauchen in Everquest fast nur in Inventaren – statt direkt in der 3D-Spielwelt – auf.



Aus sicherer Distanz bekommt das Skelett einen Begrüßungs-Zauberspruch an die Backe geschleudert.

Regionsvielfalt

Ob als grimmiger Barbar in karger Eiswüste, arrogante Elfen-Tussi in edler Glitzerstadt oder trinkfester Zwerg in unterirdischer Trutzburg – dank angepaßter Grafik und Geräuschkulisse sorgt jeder Standort für ein anderes Spielerlebnis. Abhängig von Rasse, Heldentyp und Religion schwankt der Schwierigkeitsgrad von »unmöglich« bis »komfortabel«. Der Antrittsbesuch bei Ihrem Gildenmeister bringt Ihnen ein



Berufsberatung für den Oger »Gruntz«. Bei der Charaktergenerierung wählen Sie zwischen 69 Rasse/Klasse-Kombinationen.

Stück Oberbekleidung ein, das vor Angriffen minimal schützt. Außerdem haben Sie (wie bei jedem Levelaufstieg) fünf Lektionen gut, die in beliebige Talente aus einer langen Liste investiert werden. So können Sie jenseits der kriegerischen Karrierewege versuchen, ein geregeltes Einkommen als Juwelier, Schneider oder Bettler zu erzielen. Jedes Talent läßt sich durch ständig wiederholten Einsatz ausbauen. Es braucht allerdings mehrere Dutzend Klicks auf den »Orientierungssinn«-Knopf, bis Sie erstmals eine Himmelsrichtung erraten.

Halbautomatische Echtzeitkämpfe

Als mickriger Level-1-Charakter sind Sie die ersten Stunden mühselig damit beschäftigt, niedere Monster zu plätten. Sie visieren ein potentielles Opfer per Mausklick an und informieren sich über dessen Stärke. Entweder beharken Sie den Gegner mit Zaubersprüchen oder Wurfwaffen schon aus der Ferne oder gehen gleich im Nahkampf auf ihn los (manuell oder automatisch). Bestimmte Klassen dürfen zusätzliche Kampfaktionen à la Bonusfußtritt oder »Magie stören« anklicken. Das Einheimsen von Erfahrungspunkten ist zu Beginn höchst gefährlich. Attackierte Monster sind nachtragend und attackieren häufig im Rudel. Doch sobald Sie den Übelwutz in die Nähe einer Stadtwache gelockt haben, greift der starke Ordnungshüter ein. Fernab der Siedlungen können Sie nur auf Kollegen hoffen, die spontanen Beistand leisten. Doch auch wenn man stirbt, geht das Leben weiter: Ihr Held wird am Ausgangspunkt der jeweiligen Region wiederbelebt, bekommt einige Erfahrungspunkte abgezogen und sollte sodann seinen Leichnam ausfindig machen, um seine Ausrüstung wiederzubekommen.

Party-Feeling

Die Everquest-Welt wird von vielen menschlichen Mitspielern bevölkert, mit denen Sie auf Englisch quatschen, handeln oder eine Kampfgruppe (Party) bilden. Bis zu sechs Recken können gemeinsam stärkere Monster bezwingen, ferne Länder erkunden oder eine Quest bestehen. Die gesammelten Erfahrungspunkte werden geteilt, wobei höherstufige Mitglieder mehr bekommen. Gruppenexkursionen sind vor allem für Magier wichtig. Komplexe Zaubersprüche benötigen nämlich einige Sekunden ungestörter Meditations- und Murmelzeit – doch wütende Mammuts

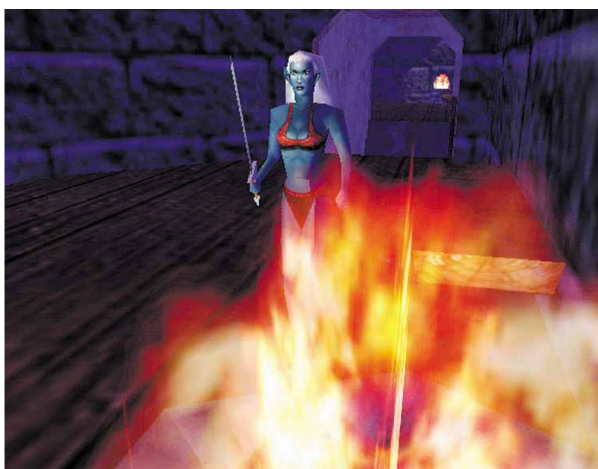
Charles Glimm



Ich bleib' bei Ultima Online

Im Gegensatz zu Jörg und Heinrich fahre ich überhaupt nicht auf die 3D-Grafik von Everquest ab – die Isometrie-Sicht von UO ist schöner, stimmiger und vor allem übersichtlicher. Außerdem kann ich bei Everquest mit kaum einem Gegenstand, den ich im 3D-Fenster sehe, etwas anfangen. Manipulierbare Objekte tauchen praktisch bloß im Inventar auf. Daß Everquest keine Taskwechsel zuläßt (z.B. für die ICQ-Mail zwischendurch), empfinde ich als Zumutung.

Dafür gefallen mir die eingebauten Chatfunktionen sowie die komfortable Regelung beim Ableben. Und ja, die unterschiedlichen Regionen machen Lust aufs Erkunden. Ich denke aber, daß viele UO-Fans, die jetzt neugierig Everquest ausprobieren, bald reumütig zurückkehren werden ins gewohnt komplexe Britannia.



Dunkelelfen stehen auf knappe Fummel und düstere Behausungen. Die Illuminierung durchs flackernde Feuerchen kommt umso besser.



Kluge Magier stecken ihre sauer verdienten Goldstücke bevorzugt in den Ausbau der lebenswichtigen Zauberspruchsammlung.

Heinrich Lenhardt



Stetig glüht mein Modem

Eine gewaltige Fantasy-Welt, die klasse aussieht, viel Tiefgang bietet und voll auf Kooperation mit anderen Online-Spielern setzt. Wie konnte Sony mir das bloß antun? Everquest beißt sich mit geregelten Arbeitszeiten und jeglichem Sozialleben außerhalb des Internets: Das Verdienen von Goldstücken und Erfahrungspunkten ist ein ebenso langwieriger wie enorm fesselnder Prozeß.

Von einer Horde übellauniger Trolle heimgesucht gehören freilich die Handbuch-Autoren. Sämtliche Detailinfos über Rassen, Klassen und Zaubersprüche werden per Hintbook extra verkauft. Auch die (trotz konfigurierbarer Hotkeys) fummelige Bedienung sowie das Fehlen einer Automap machen den Einstieg unnötig schwer.

Aufregend vereinnahmend

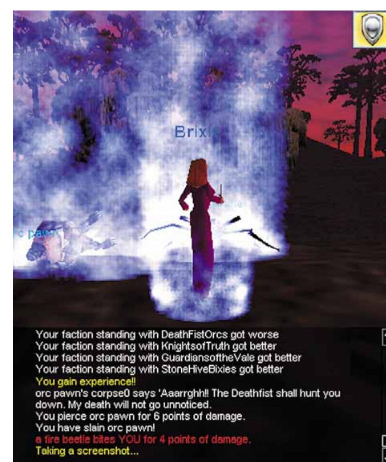
Doch solchen Nervigkeiten zum Trotz ist Everquest eines der aufregendsten und einnehmendsten Programme, die mir in den letzten Jahren begegnet sind. Es ist verführerisch, verschiedene Charaktere in den unterschiedlichen Regionen zu hegen. Die Masse an Rassen, Städten und Berufswegen erlaubt virtuelle Selbstverwirklichung für jeden Geschmack. Schon solo auf Monsterjagd zu gehen, bringt reichlich Spaß. Und im Teamwork mit anderen Spielern beschert Everquest endgültig Hochstimmung und Dauermotivation.

warten nicht so lange. Da wirkt es Wunder, wenn Sie einen Schutzwall in Form zweier gutgebauter Krieger vor sich stehen haben. Aus solch flüchtigen Party-Bekanntschaften werden rasch Freunde fürs Rollenspiel-Leben, die sogar eine Privatgilde gründen können. Vor Abmurksversuchen durch menschliche Playerkiller brauchen Sie keine Angst zu haben. Denn potentielle Mordbuben dürfen nur Gleichgesinnte um Leib und Leben bringen. Die Playerkiller bekamen einige Spezialregionen und ihren eigenen Server spendiert – wer vor Leichenfledderern sicher sein will, muß nur von dort wegbleiben.

Stabile Server

Nachdem **Everquest** in den ersten beiden Wochen mehr Server-Probleme als Monster hatte, wirkt die ambitionierte Online-Welt inzwischen weitgehend stabil. Mit einem 56K-Modem oder einer ISDN-Verbindung gelingen meist sattelfeste Verbindungen. Schmiert das Spiel doch einmal ab, bleibt der Schaden gering: Alle Charaktere werden etwa im Vier-Minuten-Takt gespeichert. Die Software gibt's in Deutschland bei gut sortierten US-Importhändlern für um die 100 Mark. Nur die ersten vier Wochen sind gebührenfrei, danach sind pauschal 10 US-Dollar (etwa 18 Mark, nur per Kreditkarte) pro Monat fällig. Es gibt auch günstigere Drei- und Sechs-Monats-Abos. Dazu kommen die üblichen Kosten für Internet-Provider und Telefongesellschaft.

Eine endgültige Wertung fällt bei einem Online-Spiel schwerer als bei konventionellen CD-Programmen. Wir wollen unseren Lesern aber konkrete Aussagen zur Produktqualität nicht vorenthalten. Deshalb vergibt GameStar bei Online-Spielen Wertungen, die an den Testzeitraum gebunden sind. Im Fall von **Everquest** bedeutet dies, daß wir den Zustand der Spielwelt bis Ende April 1999 berücksichtigen und werten konnten. HL



Herkunft, Gildenzugehörigkeit, Religion und selbst die Monster-Abmurksvorlieben beeinflussen Ihr Verhältnis zu anderen Parteien.

Everquest

Genre:	Online-Rollenspiel	Hersteller:	Sony
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte

Spieler: ca. 1.500 pro Server (nur über Internet spielbar)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, 28,8 kbps	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, 56 kbps	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte, 64 kbps

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Epochales Online-Spiel mit hohem Staunfaktor.



Addon zum Rollenspiel-Star

Baldur's Gate

Tales of the Swordcoast

Die Helden von Baldur's Gate geben ein kleines Gastspiel in verhexten Dungeons, auf vergessenen Inseln und in fallengespickten Festungen.

Für viele Rollenspieler war es die Erlösung: Jahrelang führte das Genre auf PCs ein Schattendasein, bis im Februar diesen Jahres **Baldur's Gate** erschien, das tolle Grafik mit großer Spieltiefe vereinte – und zum Verkaufserfolg avancierte. Jetzt reichen die Entwickler das Addon **Tales of the Swoardcoast** nach.



Die Eisinsel birgt einen verhexten Dungeon.

Die Missions-CD erschafft kurzerhand zwei neue Orte an der Schwertküste und hebt zwei Inseln aus dem Meer, wo neue Abenteuer warten.

Erneuter Endkampf

Um die neuen Quests in Angriff zu nehmen, brauchen Sie **Baldur's Gate** nicht durchgespielt zu haben, sollten aber bereits über eine sehr starke Party verfügen. Das Installationsprogramm fügt die neuen Schauplätze auf der Karte ein. Egal ob Sie einen alten Spielstand laden oder neu beginnen: Sie können die Gebiete jederzeit besuchen. Falls Sie den Oberbösewicht aus dem Hauptprogramm schon besiegt haben, beginnt **Tales of the Swoardcoast** kurz vor dessen Ableben. Sie können also die Bonus-Aufträge erledigen, bevor es erneut zum (deutlich schwereren) Endkampf kommt.

Das Werwolfsnest

Ausgangspunkt ist das Dorf Ulgoth's Beard im Osten von Baldur's Gate. Dort bieten Ihnen einige NPCs Aufträge an. Drei große Abenteuer gilt es zu bestehen. So sollen Sie ein altes Schiffswrack finden, das sich als Werwolfsnest entpuppt. Dann begleiten Sie den Abenteurer Ike zu Durlag's Tower, wo zahlreiche Fallen und Rätsel warten. Und schließlich möchte ein Magier seinen Mantel aus einem Dungeon wiederhaben. Die sehr schweren Missionen sind nur Subquests – genau wie der Feldzug gegen die Gnoll-Festung im Original. Sie müssen sie also nicht erfüllen, um die Hauptaufgabe zu schaffen. RS



Am Ende der zweiten Quest »teleportiert« Sie das Schiff zum Hafen.

Rüdiger Steidle



Zu kurzes Vergnügen

Einerseits war die Tour durch Durlag's Tower spannender als alles, was ich in Baldur's Gate erlebt habe. Die Geisterhaus-Atmosphäre, die knackigen Gegner und die (im Hauptprogramm seltenen) Rätsel haben mich ganz schön auf Trab gehalten. Andererseits habe ich mich trotzdem viel zu schnell durch den Turm gekämpft. Die anderen Quests waren noch am selben Wochenende erledigt. So kann ich das Addon nur Leuten empfehlen, die für drei Tage Spielspaß 40 Mark zu zahlen bereit sind.

Baldur's Gate: Tales of the ...

Genre:	Rollenspiel-Addon	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Spannende, aber zu kurze Quests für Profis.



Farbige Erze: neue Ausdrucksformen für Schmiedemeister.

KAPITEL 19

Ultima Online Tagebuch

Auf 250.000 Käufer und 125.000 aktive User verweist Origin stolz für UO. Sind Sie (noch) dabei?

Obwohl Ultima Online laut Richard Garriott gerade einen seiner erfolgreichsten (Vertriebs-) Monate hinter sich hat, legt das Programmierteam bei Origin nicht die Hände in den Schoß. Ein Server-Update jagt das nächste, derzeitige Stoßrichtung: Spielbalance. Neue Fertigkeiten tauchen in der Skill-Liste auf, bisher ungenutzte erlangen plötzlich Gewicht, bislang belächelte Berufe werden aufgewertet. Die Magier erwartet in Bälde gar ein ganz neuer Wirkungskreis, die Nekromantie, komplett mit eigenen magischen Zutaten. Dazu ist ein System in Arbeit, das dem alten Streit von Chaos und Ordnung neue Bedeutung verleihen soll. Das alles mit dem Ziel, »Powergamer« und »Rollenspieler« von ihrem uralten Streit abzubringen und UO zu einer befriedigenden Erfahrung für beide Gruppen zu machen.

Belle Star's Diary

Auf neuer Suche

Mein weiteres Forschen nach dem Verbleib meiner Schwester begann an der Trinsicer Bank, doch wie erwartet, war die Spur dort bereits erkaltet. Ich folgte also dem Pfad, den Hexe mir beschrieben hatte, hinaus aus der Stadt, die Straße nach Britain entlang und in den Norden. Bei einer Stelle, an der zwei Biegungen dicht aufeinander folgten, verließ ich den Weg und erreichte die Lichtung, wo Yrrecistybelle und Hexe sich getrennt hatten. Nun mußten sich meine seit langem brachliegenden Ranger-Talente neu erweisen.



Ist die verlassene Burg in Shame der letzte Aufenthaltsort von Yrrecistybelle?

Freches Gewächs

Ich kniete an einem dichten Gebüsch und begutachtete einige geknickte Zweige, als ich hinter mir ein Zischen hörte. Instinktiv riß ich den Kopf herum, so daß das große Blatt, geformt wie eine Speerspitze und ebenso scharf, meinen Hals verfehlte. Im Zurückschnellen zog es dafür eine blutige Spur über den Rücken meiner linken Hand, die ich abwehrend erhoben hatte. Bevor der Corpser eine weitere Ranke in meine Richtung peitschen lassen konnte, brachte ich mich außer Reichweite.

Seltsamer Fund

Ein Heilspruch stoppte das Blut unter meinem zerschnittenen Handschuh, und einige magische Blitze reduzierten das aggressive Grünzeug auf seine eigentliche Bestimmung: Feuerholz. Als ich den nun leblosen Laubhaufen durchsuchte, machte ich eine erstaunliche Entdeckung. Von einem abgestorbenen, schwarzen Pilz, den ich zuerst für ein welkes Blatt gehalten hatte, ging eine vibrierende Energie aus, als handele es sich um eine magische Reagenz. Doch wofür sollte er als Zutat dienen? Dies war ein außergewöhnlicher Corpser – wie überhaupt ein Corpser in dieser Region ein ungewöhnlicher Bewuchs war. Die meisten Mörderpflanzen fand man eigentlich in der Gegend um Shame. War er als Samen hierher gelangt? CG

(wird fortgesetzt)



Nur als Brennholz ist ein Corpser ein guter Corpser – und bald Nekromantie-Grundstoff.

→ http://uoss.stratics.com/reagenttome.htm

Budget

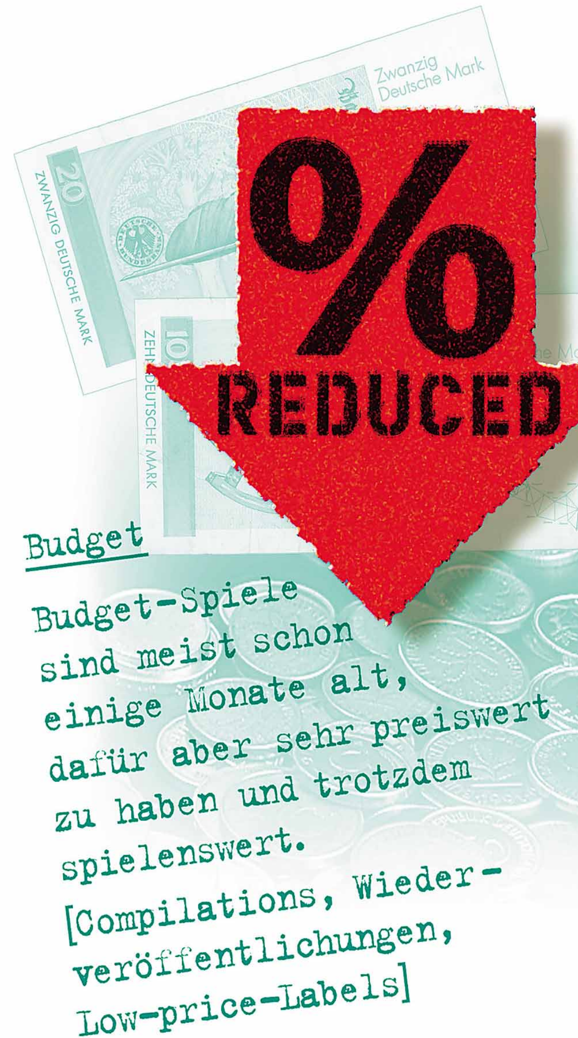
Christian Schmidt



Schrittweise ins Budget-Regal

Die Idee ist nicht neu, scheint sich aber in letzter Zeit wieder besonderer Beliebtheit zu erfreuen: Bevor ein Top-Spiel in die Budget-Serien eines Softwareherstellers wandert, wird erst noch mal eine Zwischenstufe mit moderater Preissenkung eingeschoben.

So war letzten Monat Microproses **Mech Commander** für 50 Mark zu haben, zum gleichen Preis bietet diesmal LucasArts **The Curse of Monkey Island** feil. Wenn sich auch da nicht mehr genügend Käufer finden, rutschen beide Programme endgültig ins »richtige« Budgetprogramm; dann sparen Sie als Kunde weitere zehn bis 20 Mark. Ob Sie schon jetzt zuschlagen oder noch einige Monate mit dem Kauf warten, liegt in Ihrem Ermessen; zumindest bei den beiden genannten Spielen lohnt sich der Sofortkauf in jedem Fall.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
6	Age of Empires Gold	Microsoft	NEU	89%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	12/98	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	NEU	92%
2	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
4	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
5	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
6	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
7	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
8	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%
9	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	83%
10	Die Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	3/99	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

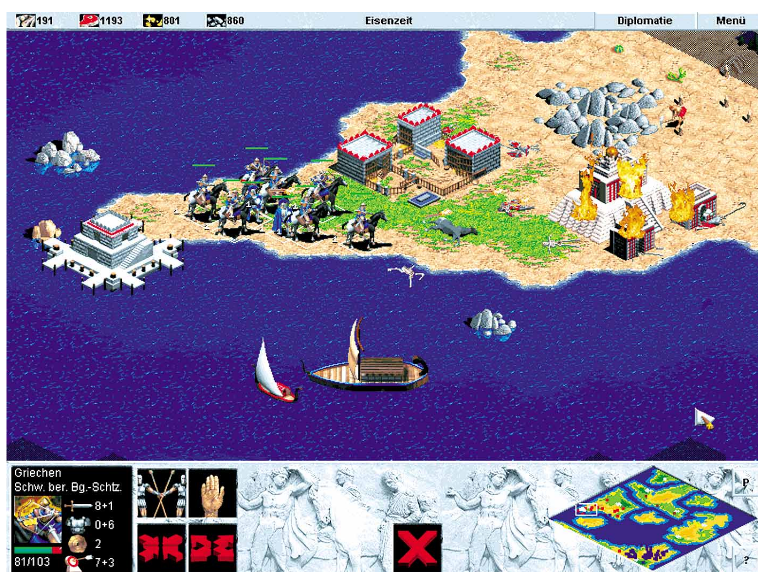
Tests

Antike Schlachten im Doppelpack

Age of Empires Gold



Zunächst war es nur ein Überraschungserfolg, inzwischen ist Age of Empires fast schon ein Klassiker. Den gibt's jetzt komplett mit der exzellenten Missions-CD.



Unsere per Boot gelandeten Bogenschützen schießen den feindlichen Tempel zu Klump.

Warum Sciencefiction-Welten entwerfen oder Fantasyreiche erfinden, wenn die glorreichsten Schlachten in der Geschichte geschlagen wurden? Folgerichtig nimmt Age of Empires die Welt der Antike zum Vorbild für spannende Feldzüge. Ob als Grieche, Babylonier oder gar Japaner, in der Regel beginnt Ihr Aufstieg zur Weltmacht mit einem bescheidenen Steinzeit-Dörfchen. Wenn Ihre Arbeiter fleißig Nahrung, Holz und Stein sammeln, steigen Sie in fortschrittlichere Zeitalter auf. Aus einer knüppelschwingenden Barbarenhorde wird eine schwerbewaffnete Phalanx, neue Technologien wie Katapulte machen die Eroberungszüge wesentlich effektiver. Ihre Gegner schlafen nicht; wenn Sie Ihr Gebiet nicht methodisch sichern, schleichen sich gern ganze Armeen auf Umwegen ins Herz Ihres Reichs. Die Missionen sind ebenso spannend wie abwechslungsreich: Mal soll eine belagerte Stadt verteidigt werden, mal ist ein Artefakt zu bergen, mal ein Weltwunder zu bauen.

Run auf Rom

Die Missions-CD Der Aufstieg Roms enthält zahlreiche nette Erweiterungen. Neben fünf neuen Einheiten (darunter Kamelreiter und Schleuderer), mehr Völkern und Technologien stehen vier weitere Kampagnen mit 19 Missionen zu Ihrer Auswahl. Dabei dreht sich alles um das römische Reich, dem ein eigener Grafikstil spendiert wurde. Die größte Stärke sind wieder die ausgeklügelten Szenarios. Sie dürfen sogar geschichtsträchtige Ereignisse wie Hannibals Alpenüberquerung oder den Aufstand des Spartakus nachspielen. Sinnvolle Verbesserungen bei der Bedienung fördern außerdem den Spielfluß. CS



Neuer Gebäudestil bei den Römern im Addon.

Christian Schmidt



Geschichte mit Pfiff

In Age of Empires steckt unglaublich viel drin. Selbst wenn ich die Kampagnen durchgespielt habe, kann ich mich noch Monate auf Zufallskarten mit cleveren KI-Gegnern schlagen.

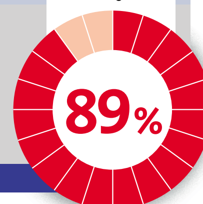
Ausgewogene Einheiten und eine Prise Civilization bei der Erforschung neuer Technologien machen jede Partie zum Abenteuer. Die etwas unausgegorene Wegfindungsroutine kann ich da locker verschmerzen. Schlagen Sie ruhigen Gewissens zu – mehr Echtzeit-Strategie fürs Geld werden Sie derzeit nirgends finden.

Age of Empires Gold

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	Ensemble
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 75 MByte
Hardware:	Pentium 133, 32 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
Der Aufstieg Roms	Echtzeit-Strategie-Addon	Sehr gut

Zusammenfassung: Wenn Sie Age of Empires bisher verpaßt haben, heißt es spätestens jetzt: zugreifen! Fesselnde Missionen und sinnvolle Erweiterungen durch die Addon-CD versprechen anhaltenden Spaß mit einem der besten Echtzeit-Strategiespiele.



Doppeltes Strategie-Vergnügen in Echtzeit.

Dethkarz

Explosives Flitzspektakel.



Per Nachbrenner schlittern Sie über die vereiste Bahn.

Überzeugendes Fahrgefühl und schwere Waffen: Das sind die Zutaten, aus denen das Action-Rennspiel **Dethkarz** gemixt ist. Darin fahren Sie mit vier unterschiedlichen Boliden – jeweils in drei Stufen aufrüstbar – um die Meisterschaft. Sie treten entweder im Arcade-Modus auf Einzelstrecken gegen bis zu 19 andere Piloten an, oder kämpfen in einer Championship-Serie um den Gesamtsieg. Jede der Karren hat einen Standardlaser montiert, außerdem sammeln Sie auf den Pisten zielsuchende Raketen oder Minen auf. Überfahrene Extras verbessern beispielsweise den Reifen-Grip und ermöglichen so noch gewagtere Kurvenmanöver auf den futuristischen Flitzpisten. PS

Peter Steinlechner

Flotter Rennspaß

Wer ballern und schießen möchte, findet derzeit kaum ein besseres Action-Rennspiel. Hier gibt's nicht nur schöne Grafiken – auch inhaltlich hat es Dethkarz in sich. Mit den flotten Vehikeln flitzt es sich dank glaubwürdiger Straßenlage ganz ausgezeichnet. Die Strecken sind abwechslungsreich, und das Waffenarsenal bietet genau den richtigen Mix aus effektvollen Sprengkörpern und taktischem Kampfgerät.

Dethkarz

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Beam Software
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Modem, Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200	Pentium II/233
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

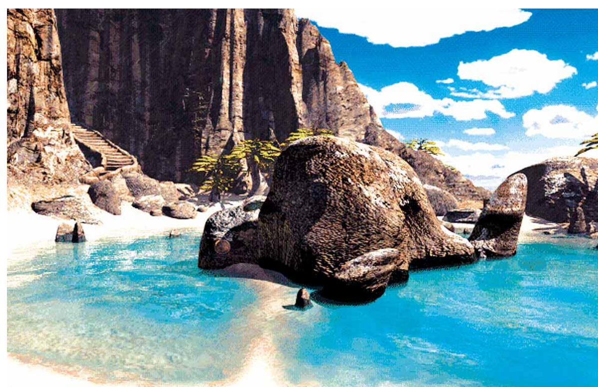
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

82% Spielspass

Temporeiches Rennspiel mit viel Action.

Ages of Myst

Abenteuer auf der einsamen Insel.



Riven: Der fischförmige Felsen ist ein versteckter Hinweis.

Es ist eines der erfolgreichsten Spiele der Computergeschichte: Das komplett aus gerenderten Standbildern bestehende Adventure **Myst** erfreute sich vor fünf Jahren erstaunlicher Popularität. Dem Nachfolger **Riven** war trotz schicker Grafik kein vergleichbarer Erfolg beschienen. Beide Spiele versetzen Sie in die Welt der D'Ni: Dieses Volk bereist mit Hilfe von Büchern fremde Welten. Sie erforschen einige der phantastischen Reiche, auf denen es vor seltsamen Maschinen und Apparaturen nur so wimmelt. Nur durch richtige Zahlenkombinationen, Hebelstellungen und Lösen ähnlicher Aufgaben tasten Sie sich in den prachtvollen Landschaften vor. Die sieben CDs enthalten auch die Mac-Version beider Spiele; die auf der edlen Packung gepriesenen »einmaligen Jubiläumsprämien« entpuppen sich als schlichtes **Myst**-Mauspad. CS

Christian Schmidt

Sterile Klassiker

Ob Myst oder Riven: Die Welten der Adventures sind prachtvoll gezeichnet, aber sehr einsam. Statt Menschen oder Animationen füllen schier unzählige Apparaturen die Gebäude; die Funktion der Geräte müssen Sie erst einmal entschlüsseln. Knobelfreudige Spieler werden für ihre Geduld mit neuen Grafik-Schmankerln belohnt, Gelegenheitsspieler dürften sich an dem Duo aber eher die Zähne ausbeißen.

Ages of Myst

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Red Orb
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ca. 1 bis 140 MByte
Hardware:	Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Riven	Adventure	Befriedigend
Myst	Adventure	Ausreichend

Zusammenfassung: Eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte und nette Rendergrafik ziehen Rätselfreunde in den Bann der Adventure-Klassiker, die ansonsten eher bieder anmuten. Wenn Sie genügend Geduld mitbringen, gibt's auf den Inseln viel zu entdecken.

68%

Zwei alte Hype-Adventures für viel Geld.



The Curse of Monkey Island

Spaßig-spannende Abenteuer in der Spiele-Südsee.


Hitziges Gemüt: Geisterpirat LeCuck wie er leibt und wütet.

Böser, böser LeChuck: Der mächtige Zombie-Pirat hat doch tatsächlich die schöne Gouverneurin Elaine in eine goldene Statue verwandelt. Das kann Guybrush Threepwood, Nachwuchs-Freibeuter und heiß verliebt in die rassige Schönheit, gar nicht verknusen. In **The Curse of Monkey Island** klicken Sie sich durch ein Abenteuer der klassischen Art: Logische, aber nicht ganz einfache Rätsel und eine spannende Handlung mit viel abgedrehtem Humor lassen alte Genre-Tugenden wieder aufleben, Cartoon-Grafik und Sprachausgabe präsentieren sich zeitgemäß. PS

Peter Steinlechner

Setzt die Segel!

Eine ordentliche Portion frischer Schiffszwieback, eine Pulle (alkoholfreier) Rum und Monkey Island 3: Dafür lasse ich jede Karibik-Kreuzfahrt sausen. Der Adventure-Klassiker mit Guybrush Threepwood ist gut eineinhalb Jahre alt, aber noch genauso spaßig wie am ersten Tag. Logische Rätsel auf fortgeschrittenem Freibeuter-Niveau und vor allem der schräge Humor machen riesigen Spaß.

The Curse of Monkey Island

Genre:	Adventure	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 10 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Kultiger Abenteuer-Klassiker.

Wargasm

Actionglanz mit Strategiegefummel.

Bislang war das englische Softwarehaus DID ausschließlich für erstklassige Simulationen bekannt. Mit **Wargasm** veröffentlichten die Briten ihren ersten Action-Strategie-Mix. Als General über eine Armee, die nur im fiktiven World Wide War Web (wwww) existiert, müssen Sie fünf Kontinente dieser Erde erobern. Dazu kommandieren Sie Ihre Panzer, Soldaten und Hubschrauber auf einer 2D-Karte. Wird Ihnen das zu langweilig, oder wegen der zu fummeligen Steuerung zu nervig, können Sie alle Fahrzeuge oder Soldaten höchstpersönlich in 3D übernehmen. Wenn Sie je sechs Schlachten auf einem Kontinent gewinnen, bekommen Sie bessere Waffensysteme und dickere Panzer. MIC

Mick Schnelle

Action hui – Taktik pfui

Wargasm bietet durch die atmosphärische 3D-Grafik Schlachtfeld-Feeling pur. Links und rechts zischen Kugeln vorbei, Panzer rumpeln ins Gefecht, und aus der Ferne nähern sich Helikopter. Leider ist der Taktikpart mißglückt. Das liegt vor allem am vermurksten Handling. Freude kommt dann auf, wenn Sie ohne Vorgaben mit KI-Kollegen auf gefährliche Pirschfahrt gehen.


Bei der Schlachtfeld-Atmosphäre ist Wargasm nicht zu schlagen.

Wargasm

Genre:	3D-Action	Hersteller:	DID
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 215 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium II/266	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D	32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



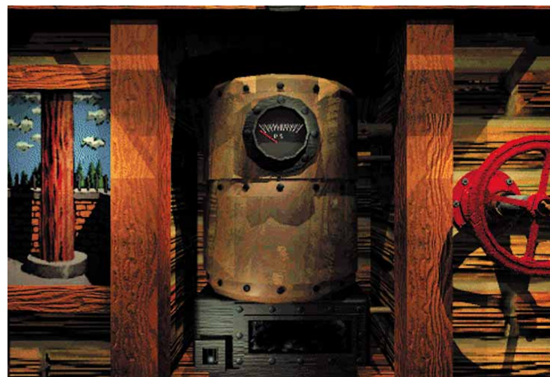
Opulente Action ohne taktischen Tiefgang.

Spiele preiswert abzugeben

Aktuelle Budget-Spiele

Die günstigsten Neuerscheinungen des Monats im Überblick.

Das Budget-Genre bereitet sich scheinbar schon mal auf die Sommerferien vor: Diesen Monat finden nur wenige Neuauflagen den Weg in die Regale, dafür sind die Titel aber um so erlesener. Damit Ihnen die Wahl nicht so schwer fällt, hilft unsere Liste mit den wichtigsten Informationen. Ausführliche Berichte zu den interessantesten Spielen finden Sie wie immer im Testteil. CS



Myst: Technik-Knobeleien im Adventure-Klassiker.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
NEU	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	89%	1997	12/97	Age of Empires Gold (Comp.)	80 Mark	(0180) 525 11 99
	Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	-	1998	-	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
	Art of War	Strategiespiel	-	1998	-	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	Combat Chess	Taktikspiel	69%	1998	2/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Curse of Monkey Island	Adventure	92%	1997	1/98	LucasArts	50 Mark	(02131) 96 51 11
	Deathtrap Dungeon	Actionspiel	69%	1998	7/98	Eidos Premier Collection	40 Mark	(0180) 522 31 24
	Dethkarz	Action-Rennspiel	82%	1998	12/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Der vergessene Gott	Adventure	-	1998	-	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
	Eastern Front	Taktikspiel	69%	1997	1/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	F-22 Total Air War	Flugsimulation	87%	1998	11/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
	F/A-18 Korea	Flugsimulation	61%	1998	2/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	G-Police	Actionspiel	79%	1997	12/97	Psygnosis Neon	40 Mark	(01805) 21 44 33
	Golf Pro	Golfsimulation	55%	1998	5/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	Grand Prix 2	Rennspiel	86%	1995	4/99	Microprose	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Incubation	Taktikspiel	87%	1997	11/97	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	John Sinclair – Evil Attacks	Adventure	52%	1998	8/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Lands of Lore 2	Rollenspiel	80%	1997	11/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
NEU	Master of Orion	Strategiespiel	-	1993	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
	Mayday	Echtzeit-Strategie	75%	1998	10/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	83%	1998	8/98	Microprose	50 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Myst	Adventure	-	1994	-	Ages of Myst (Comp.)	90 Mark	(089) 61 30 92 35
	Obsidian	Adventure	-	1998	-	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
	Pax Imperia	Strategiespiel	78%	1997	1/98	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
	Perry Rhodan – Oper. Eastside	Strategiespiel	67%	1998	3/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Rise of Rome	Echtzeit-Strategie-Addon	88%	1998	12/98	Age of Empires Gold (Comp.)	80 Mark	(0180) 525 11 99
NEU	Riven	Adventure	74%	1997	11/97	Ages of Myst (Comp.)	90 Mark	(089) 61 30 92 35
	Schleichfahrt	U-Boot-Simulation	84%	1996	-	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Sid Meier's Gettysburg	Echtzeit-Strategie	68%	1997	12/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	83%	1996	3/99	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	TIE Fighter	Weltraumspiel	-	1995	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
	Tribal Rage	Echtzeit-Strategie	32%	1998	11/98	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	Wargasm	3D-Action	79%	1998	1/99	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
	Wing Commander 5: Prophecy	Weltraumspiel	86%	1998	2/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Microprose Powerplus	40 Mark	(01805) 25 25 65
	X-Wing Collector's CD	Weltraumspiel	-	1994	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11

Kurztests

Informieren Sie sich kurz und knapp über mäßige Addons und mäßige Spiele.

Populous 3 Missions-CD



Lieblose Missions-CD für Populous-Fans.

Genre:	Strategie-Addon	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 30 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (Netztwerk, Internet)		

Rüdiger Steidle: »Schade: Eigentlich wollte ich die Story von Populous 3 weiterspielen. Stattdessen führe ich wieder eine Schamanin durch zwölf einzeln anwählbare, mäßig spannende Einsätze ohne Zusammenhang und ohne Verbesserungen.«



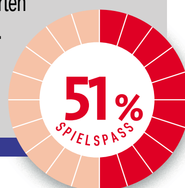
Premier Manager 99



3D-Szenen von der Actua-Soccer-3-Engine.

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer		

Gunnar Lott: »Akut abstiegsgefährdet. Die Menüs sind unübersichtlich und die Grafik hat Playstation-Niveau. Einzig die animierten Spielszenen können gefallen. Fürs gleiche Geld erhalten Sie mit Anstoss 2 Gold oder Kurt ein besseres Spiel.«



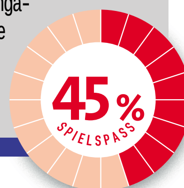
Twisted Mind



Bunte Klötzchen wollen Mauern werden.

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Modern Games
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 30 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Gunnar Lott: »Allmächtiger, da habe ich ja richtig lange dran zu knabbern: nicht weniger als 100 Levels und ein Editor als Dreingabe. Dumm nur, daß das simple Denkspielchen nach wenigen Stunden trotz netter Effekte doch sehr eintönig wird.«



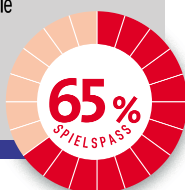
Ancient Evil



In der Gruft lauern finstere Gestalten auf Sie.

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 30 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Mick Schnelle: »Eine tiefe Gruft im Diablo-Stil erwartet Sie, die Sie allein durchstreifen müssen. Sie treffen auf 30 Monstertypen, die den Weg zum bösen Alaric versperren. Grafisch bieder, doch recht unterhaltsam und für 30 Mark kein Fehlkauf. «



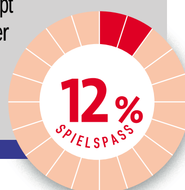
Malkari



So wirr wie die Grafik ist auch das Spiel.

Genre:	Strategie	Hersteller:	iMagic
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis 40 (Netzwerk, Internet)		

Mick Schnelle: »Bauen Sie in einem Asteroidenfeld Rohstoffe ab, die Sie in neue Raumschiffe stecken. Bis sich Ihnen das Spielkonzept erschließt, haben Sie entweder vor der undurchsichtigen Steuerung kapituliert oder sind bereits eingeschlafen. «



Fußballfieber



Grafik von anno Tobak, Spielspaß gleich null.

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 20 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)		

Rüdiger Steidle: »Heiliger Rummenigge, hilf! Fußballfieber sieht aus wie die Spielszenen eines alten Fußballmanagers, soll aber ein Actionkicker sein. Verunglückte Steuerung, lachhafte KI, keine Liga: Das einzig Gute ist der Knopf zum Beenden.«



CD-Inhalt 6/99

Jörg Spormann



Heroes of Might and Magic 3 (Exklusiv-Demo), Ultima 9 Ascension (3-teiliges Video-Special) ...

und der Mega-Patch **Team Fortress Classic** für **Half-Life** (deutsch) plus drei Cheat-Tools sind noch längst nicht alle Highlights der beiden GameStar-CDs. Es gibt weitere 14 aktuelle Demos, acht Videos, 23 Patches, 17 Programme und 19 Grafikkartentreiber. Exklusiv bei uns spielen Sie ein komplettes Szenario aus dem dritten Teil des Strategieepos um die Helden von Macht und Magie. Die deutsche Demo des Action-Hits **Half-Life** enthält gar einen eigenen, kompletten Level. Bei **Sports Car GT** rasen Sie um die Wette, und **Star Wars**-Fans kämpfen in **X-Wing Alliance** gegen das Imperium. Genau das richtige, um sich auf den kommenden Kinofilm einzustimmen.

Alles Wissenswerte über **Ultima 9 Ascension** zeigt Ihnen unser dreiteiliges Video-Special vom Besuch bei Origin. Zudem gibt es weitere Videos zu **Shogun**, **Black & White**, **Anachronox**, **Urban Chaos**, **TA Kingdoms**, **Shadow Company**, **Rally Championship 99** und den Trailer zur neuen Staffel von **Raumschiff GameStar**, das ab der nächsten Ausgabe wieder in die unendlichen Weiten des Weltraums vorstößt. Wenn Sie Fragen, Anregungen, Programme, Levels oder sonstige schöne Dinge für unsere CDs haben: Unter der E-Mail-Adresse **cd@gamestar.de** gibt es ab sofort eine spezielle Anlaufstelle für Sie.

Demo-CD

Video-Specials

Ultima 9 Ascension: #1: Besuch bei Origin	\Videos\Tp_u9a.mpg
Ultima 9 Ascension: #2: Mega-Preview	\Videos\Tp_u9b.mpg
Ultima 9 Ascension: #3: Das Intro	\Videos\Tp_u9c.mpg
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Demos

Action:	
Expendable	\Setup.exe
Half-Life (deutsch)	\Demos\Hl\Germany.exe
Hell-Copter	\Demos\Hell\Hlaunchd.exe
Wild Metal Country	\Demos\Wildmc\Setup.exe
Strategie:	
Heroes of Might and Magic 3	\Demos\Homm3\Setup.exe
The Red Odyssey	\Demos\Redod\Tro.exe
Simulation:	
Starsiege	\Demos\Ssiege\Ssdemo.exe
X – Beyond The Frontier	\Demos\X\Setup.exe
X-Wing Alliance	\Demos\Xwing\Xwademo.exe
Adventures:	
The Guardian of Darkness	\Demos\Guard\Setup.exe
Sport:	
Mars Maniacs	\Demos\Mars\Setup.exe
Sports Car GT	\Demos\Sportgt\Scgtdemo.exe

Programme

1&1 T-Online-Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
Cheatprogramm zu Commandos Addon	\Diverses\Cheats\Ciade*.*
Cheatprogramm zu Pizza Syndicate	\Diverses\Cheats\Pizza*.*
Cheatprogramm zu Siedler 3 Mission-CD	\Diverses\Cheats\Siedler*.*

Patches

Alpha Centauri V2.0 (dt.)	\Patch\Alpha\Smacp2gr.exe
Axis & Allies V1.33	\Patch\Axis\Axis_133.exe
Caesar 3 V1.0.1.0	\Patch\Caesar3\C3upd11de.exe
Civilization 2 Gold V1.3	\Patch\Civ2gold\Civiimulti1.3.exe
Delta Force Revision C	\Patch\Deltaf*.*
Falcon 4.0 V1.06	\Patch\Falcon4\F4106de.exe
Grand Prix 500ccm V1.1	\Patch\Gp500*.*
Great Battles Collectors Edition V1.1	\Patch\Greatb\Gbce_p11.exe
Half-Life V1.0.0.9 TF	\Patch\Hl\De105109.exe
Hardball 6 V6.03	\Patch\Hardb6\Hb6patch.exe
Heretic 2 V1.04 EP	\Patch\Here2\Ep_v1-04.exe
Heroes of Might and Magic 3 V1.1	\Patch\Homm3*.*
Imperialismus 2 V1.02	\Patch\Imp2*.*
Medieval V1.07	\Patch\Medieval*.*
Myth V1.3	\Patch\Myth\Myth_1.3.exe
Myth 2 V1.2.1	\Patch\Myth2\Mythii_1.2.1.exe
North vs. South V1.2	\Patch\Nvs\Nvsp_12.exe
Racing Simulation 2 V1.06 (3Dfx)	\Patch\Racing2\Rs2-106v.exe
Racing Simulation 2 V1.06 (Direct3D)	\Patch\Racing2\Rs2-106d.exe
Siedler 3 V1.32	\Patch\S3*.*
Starsiege Tribes V1.3	\Patch\Sstribes\Tribes13.exe
Uprising 2 3D-Sound	\Patch\Upris2*.*
US Navy Fighters V1.4 (dt.)	\Patch\Usnavy\Usnf14g.exe
Vermeer V1.53	\Patch\Vermeer\Update.exe

Leserprogramme

Jacky-Demo	\Diverses\Leser\Jdemo\Instal32.exe
RPG	\Diverses\Leser\Rpg\Rpg.exe
Astroball	\Diverses\Leser\Astro\Astro.exe
Conquer The Dunes	\Diverses\Leser\Ctd\Setup.exe
Mausball	\Diverses\Leser\Mausball\Setup.exe

Updates

Logitech Wingman Software	\Diverses\Updates\Wingman\Lws_312g.exe
Railroad Tycoon 2 Karten	\Diverses\Updates\Rt2*.*

Grafikkartentreiber

3Dfx Banshee Referenztreiber Win 95	\Treiber\3dfx\Banshee\Vbwin95.exe
3Dfx Banshee Referenztreiber Win 98	\Treiber\3dfx\Banshee\Vbw98.exe
3Dfx Voodoo Referenztreiber	\Treiber\3dfx\Voodoo\Rkvg.exe
3Dfx Voodoo2 Referenztreiber	\Treiber\3dfx\Voodoo2\Rkv2dx6.exe
3Dfx Voodoo Rush Referenztreiber	\Treiber\3dfx\Vrush\Oemrushs.exe
3Dlabs Riva TNT Detonator-Treiber	\Treiber\3dlabs*.*
ASUS V3200	\Treiber\Asus\V3200\Setup.exe
Creative Labs 3D Blaster Banshee	\Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT	\Treiber\Clabs\Gbriva\Gbrtw9x.exe
Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT . . . \Bios	\Treiber\Clabs\Gbriva\Bios*.*
Diamond Monster 3D 2	\Treiber\Diamond\3d2\W9xm2207.exe
Diamond Monster Fusion	\Treiber\Diamond\Fusion\W9xmfu_2.exe
Diamond Viper V550	\Treiber\Diamond\Viper550\W9xv5555.exe
Matrox Marvel G200	\Treiber\Matrox\433m\Setup.exe
Matrox Marvel G200-TV	\Treiber\Matrox\433m\Setup.exe
Matrox Millennium II AGP/PCI	\Treiber\Matrox\433\Setup.exe
Matrox Productiva G100	\Treiber\Matrox\433\Setup.exe
Nvidia Riva TNT AGP	\Treiber\Nvidia\Agp*.*
Nvidia Riva TNT PCI	\Treiber\Nvidia\Pci*.*

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Bonus-CD

Videos

Anachronox	\Videos\Tp_ana1.mpg
Black & White	\Videos\Tp_baw1.mpg
Rally Championship 99	\Videos\Tp_ral1.mpg
Shadow Company	\Videos\Tp_sha1.mpg
Shogun	\Videos\Tp_sho1.mpg
TA Kingdoms	\Videos\Tp_tak1.mpg
Urban Chaos	\Videos\Tp_urb1.mpg
Raumschiff GameStar Trailer	\Videos\Trailer2.mpg

Demos

Strategie:	
Machines	\Demos\Machines\Setup.exe
North vs. South	\Demos\Nvs\Nvsdemo.exe
Street Wars	\Demos\Streetwars\Setup.exe

Programme

DataStar	\Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
3DMark 99 Max	\Diverses\3dmark99\3dmark99max.exe
DControl	\Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
Delete Tool	\Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DirectX 6.1 für Windows 95/98	\Diverses\Directx6\Dx61ger.exe
GameStar Benchmark	\Diverses\IDGBench\Setup.exe
Heretic Benchmark	\Diverses\Grafik\Herebench*.*
Internet Explorer 5	\Diverses\Ie5setup*.*
NV3 Tweak	\Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
PowerStrip 2.40	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK)	\Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls	\Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
SlowDown	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Tirtanium Benchmark	\Diverses\Grafik\Tirta\Tirta110.exe
TweakIt	\Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
Tweak Utility für Rage 128	\Diverses\Grafik\Turage128*.*
Voodoo Doctor	\Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe

Spezialisten kämpfen gemeinsam

Patch: Half-Life Team Fortress

Direkt vom Hersteller Valve: Die offizielle Erweiterung für Half-Life (deutsch) kombiniert Abwechslung und taktische Tiefe mit temporeicher Action.



Ein Mechaniker baut und wartet Selbstschußanlagen.



Auf Bonus-CD: Gratis-Upgrade

Es gehört zu den heimlichen Multiplayer-Klassikern des 3D-Actiongenres und liegt jetzt, als kostenloses Update, in einer speziell angepaßten Version für **Half-Life** vor: **Team Fortress**. Zwei Gruppen von Spielern liefern sich heiße Schlachten in aufwendigen Mehrspieler-Arenen. Der Clou dabei ist, daß sich jedes Team aus Spezialisten zusammensetzt. Es gibt etwa Raketenwerfer-Soldaten, Scharfschützen oder Sprengmeister. Das sorgt dafür, daß jeder Teilnehmer ganz nach seinen Vorlieben spielt und es gleichzeitig mehr Abwechslung gibt als in herkömmlichen Deathmatches. Statt ständig zu ballern, gönnen Sie sich zwischendurch eine Pause und bewachen Ihre Zentrale. Oder Sie erkunden verkleidet, aber schwach bewaffnet und mit klopfendem Herzen die feindliche Basis. Oder Sie tun Gutes und heilen als Sanitäter Ihre Mitspieler.

Grundsätzlich treten in **Team Fortress** zwei Verbände gegeneinander an. Jeder versucht, eine Flagge aus dem gegnerischen Hauptquartier in das eigene zu entführen. Nur gelegentlich weicht das Programm davon ab – etwa im Level »Hunted«, in dem Sie einen Kollegen als Leibwächter zu einem Lastwagen begleiten.

Spezialisierte Kämpfer

Sobald **Team Fortress** den Level geladen hat, müssen Sie sich für den gewünschten Recken entscheiden. Für Einsteiger eignen sich insbesondere der Soldat, der Infanterist sowie der Flammen-Robot. Deren Spielweise ähnelt weitgehend den normalen Helden aus 3D-Actionspielen. Experten spielen als Bombenleger, Mechaniker oder Spion. Wichtig: Besondere Aktionen – Selbstschußanlage aufbauen oder Verkleidung anlegen – leiten Sie mit der rechten Maustaste ein, anschließend wählen Sie aus einem Menü die entsprechende Option. Wenn Sie in der Rolle eines anderen Kriegers spielen wollen, drücken Sie die »B«-Taste, wählen die gewünschte Figur und warten ab. Bei Ihrer nächsten Reinkarnation erwachen Sie mit anderen Fähigkeiten zu neuem Leben. In der deutschen Version von **Half-Life** und **Team Fortress** erkennen Sie anhand der Waffen in den Roboterklauen, welchen Beruf Ihr Gegenüber ausübt; nur in der US-Fassung trägt jeder Spezialist andere Hauttexturen. PS



Hilfreich nähert sich der Sanitäter-Roboter.



Feuer frei: Der Flammenwerfer schmilzt feindliche Roboter ein.

Installation & Spielstart

Das deutsche Half-Life muß bereits auf Ihrer Festplatte vorhanden sein. Welche Programmversion dort installiert ist, spielt keine Rolle – das Update funktioniert mit allen. Wählen Sie dann auf der Bonus-CD unter »Patches« »Half-Life (deutsch) V1.0.0.9«. Der Patch wird durch einen Klick auf »Installation« automatisch eingerichtet. Danach finden Sie auf Ihrem Windows-Desktop das Icon »Team Fortress Classic«. Damit starten Sie diesen Spielmodus. Anschließend klicken Sie auf »Multiplayer« und wählen entweder »Schnellstart«, »Internet-Spiele« oder »Lan-Spiel«.

Exklusiv-Demo

▶ Heroes of Might and Magic 3

Strategiespiel
Pentium 133
Festpl.: 98 MByte
Windows 95
32 MByte RAM



Die exklusive Demo entführt Sie in das Fantasyreich Enroth. Rundenweise erforschen Sie mit Ihren Helden das Gebiet, entdecken Schatzkisten, treffen Magier oder erobern feindliche Städte. Im komplett spielbaren Szenario müssen Sie sich auf Seiten der Menschen gegen zwei Gegner behaupten. Für den Sieg über alle Feinde haben Sie vier Spielwochen, also 28 Runden lang Zeit. Pro Runde können Sie Ihre Helden auf der Karte bewegen, Ihre Städte ausbauen und Truppen rekrutieren. Bewegen Sie einfach den Cursor über die Karte. Er zeigt Ihnen stets an, was Ihren Recken dort erwartet. Ein Rechtsklick auf Gebäude oder Gegenstände bringt zusätzliche Infos. Kämpfe tragen Sie wahlweise automatisch oder persönlich aus. Sieger ist, wer als letzter eine bewegliche Einheit besitzt. Nach einem Rückzug muß der Held neu angeheuert werden, er behält aber alle Werte und Artefakte. Mit Ihrem Vorrat an Gold und Rohstoffen, der sich durch eroberte Sägewerke oder Minen ständig erneuert, erweitern Sie die Städte. Schmiede konstruieren Katapulte und Ballistae, ein Marktplatz ermöglicht Tauschgeschäfte, in Tavernen warten frische Heroen auf Ihr Kommando, und in Kasernen werben Sie neue Einheiten an. In den Orten verstärken Sie auch die Armee Ihrer Helden. Vorsicht: Gegen angreifende Schurken hilft nur eine starke Verteidigung.

Nach der Installation erfolgt automatisch ein Hardware-Test, der Ihnen anzeigt, ob Ihr System alle Voraussetzungen für die Demo erfüllt. Falls DirectX 6.1 fehlt, installieren Sie es bitte über das CD-Menü. Das vom Setup angelegte Desktop-Icon sorgt für einen bequemen Schnellstart.



Die Deinstallation erfolgt per Uninstall-Tool im Menü »Start/Programme/3DO/Heroes of Might and Magic III Demo«.

Linksklick	Einheit anwählen
Rechtsklick	Infos
↑ ↓ ← →	Bewegungsrichtung
CTRL ↑ ↓ ← →	Karte scrollen
H	nächster Held
K	Überblick
C	Zauberspruch
I	Szenario-Info
E	Runde beenden
A	automatischer Kampf
D	verteidigen
W	warten
F1	Hilfe

3 Cheat-Tools

▶ Commandos Addon

Das Addon **Commandos: Im Auftrag der Ehre** sorgt durch seinen extrem hohen Schwierigkeitsgrad für rauchende Köpfe. Unser überarbeitetes Cheat-Tool schafft auch im Addon Abhilfe und bringt durch neue Features zusätzlichen Spielspaß. Installieren Sie das Programm über unser CD-Menü. Geben Sie als Zielverzeichnis unbedingt das Spielverzeichnis von **Commandos: Im Auftrag der Ehre** an. Rufen Sie das Tool dort durch einen Doppelklick auf die Datei COMMADD.EXE auf. Danach startet das Spiel automatisch. Zurück zum Cheat-Tool kommem Sie per Task-Wechsel (gleichzeitig ALT und TAB drücken). Mit den Tastenkombinationen CTRL+A bis F aktivieren und deaktivieren Sie die Cheats. So werden Ihre Helden unverwundbar, unsichtbar oder an eine beliebige Stelle teleportiert. Der Scharfschütze erhält unendlich Munition, und der Level kann jederzeit beendet werden. Witzig ist das Tonnen-Billard. Laufen Sie gegen eine Tonne oder legt der Green Beret eine ab, verhält sich das Faß wie eine Gummikugel, rutscht durch die Gegend und prallt von Wänden ab.



Mit dem Cheat-Tool zum Commandos-Addon rutschen Fässer wie Billardkugeln über Straßen und Plätze, bis sie stecken bleiben.

▶ Siedler 3 Addon

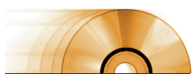
Das überarbeitete Cheat-Tool zu Blue Bytes Aufbauspiel läuft sowohl mit der neuen Version 1.32 des Originals wie auch mit der neuen Missions-CD. Kopieren Sie das Tool zuerst auf Ihre Festplatte, aktivieren Sie es, und starten Sie dann das Spiel. Die acht Cheats werden per Tastenkombination CTRL+ A bis H aufgerufen. Der Siedlungserfolg ist damit garantiert, denn Sie können zum Beispiel das Feindgebiet einsehen, fremde Gebäude übernehmen, eigene sofort fertigstellen, mit Rohstoffen auffüllen oder die Mission einfach als gewonnen beenden.

▶ Pizza Syndicate

Neu dabei ist das Cheat-Tool zur Wirtschaftssimulation von Software 2000. Mit ihm verdienen Sie ohne Aufwand jede Menge Geld, locken komfortabel Kunden an oder werben sie vom Konkurrenten ab. Es wird genauso installiert wie das Cheat-Tool zu Siedler 3 und umfaßt ebenfalls acht bequeme Cheats.

Weitere Hinweise zu unseren Cheat-Tools im Tips&Tricks-Teil ab S. 147

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CDs auf eigene Gefahr. Für eventuelle Schäden, die durch unsere CD entstehen sollten, können wir keine Haftung übernehmen.



Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ Expendable

Actionspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 120 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
[Leertaste] .... feuern
ALT .... Waffe wechseln

▶ Half-Life (deutsch)

3D-Action	Windows 95
Pentium 133	24 MByte RAM
Festpl.: 130 MByte	



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Linksklick .... Waffe 1 abfeuern
R .... nachladen
E .... benutzen

▶ Machines

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 100 MByte	3D-Karte



Linksklick .... Einheit anwählen, feuern
Rechtsklick .... Einheit abwählen
Ziffernblock 0, 1, 2 .... Perspektiven

▶ Hell-Copter

Actionspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 1 MByte	



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
A, Y .... hoch, runter
CTRL .... Bordkanone abfeuern
[Leertaste] .... Seitenkanone abfeuern
SHIFT .... Raketen
RETURN .... Missiles

▶ Mars Maniacs

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 32 MByte	3D-Karte



← → .... links, rechts lenken
SHIFT, ↑ .... beschleunigen
CTRL .... Boost erhöhen

▶ The Guardian of Darkness

Action-Adventure	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 69 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
RETURN .... Gegenstand aufnehmen
[Leertaste] .... Tür öffnen

▶ Starsiege

Mechspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 87 MByte	



↑ ↓ ← → beschleunigen, bremsen, links, rechts
[Leertaste] .... feuern
L .... Waffen zusammenschalten
R .... Sensormodus
T .... nächstgelegenes Ziel
CTRL V .... Außenansicht

▶ Sports Car GT

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 28 MByte	



↑ ↓ ← → beschleunigen, bremsen, links, rechts
U .... Reifeninfo
V .... Perspektive wechseln

▶ X – Beyond the Frontier

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
Festpl.: 51 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → .... hoch, runter, links, rechts
Q, W .... rollen
A .... beschleunigen

▶ North vs. South

Strategiespiel — Windows 95
Pentium 166 — 16 MByte RAM
Festpl.: 62 MByte



↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
Linksklick .... Einheit anwählen

▶ The Red Odyssey

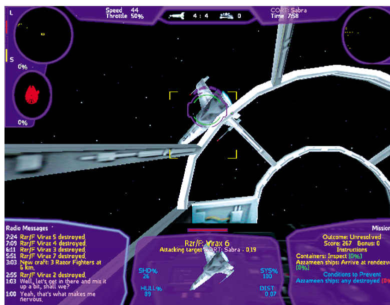
Action-Strategie — Windows 95
Pentium 120 — 16 MByte RAM
Festpl.: 27 MByte



W, S .... vorwärts, rückwärts
A, D .... links, rechts
Ziffernblock 4, 6 .... links, rechts drehen
Linksklick .... feuern

▶ X-Wing Alliance

Weltraumspiel — Windows 95
Pentium 200 — 32 MByte RAM
Festpl.: 47 MByte — Joystick



Joystick .... Bewegungsrichtungen
Joystickknöpfe .... Waffen abfeuern
R .... nächster Feind
BACKSPACE .... Maximalbeschleunigung
W .... Waffe wechseln
G .... Turmgeschütz

▶ Street Wars

Wirtschaftssimulation — Windows 95
Pentium 166 — 32 MByte RAM
Festpl.: 46 MByte



↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
Linksklick .... Figur, Gebäude anwählen

▶ Wild Metal Country

Actionspiel — Windows 95
Pentium 166 — 32 MByte RAM
Festpl.: 28 MByte



Ziffernblock 2, 3, 5, 6 ... Bewegungsrichtungen
A, S .... Turm drehen
[ ] .... Kanone heben und feuern
1 bis 9 .... Waffe wählen

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

- Alpha Centauri V2.0 (deutsch)
- Axis & Allies V1.33
- Caesar 3 V1.0.1.0
- Civilization 2 Gold V1.3
- Delta Force Revision C
- Falcon 4.0 V1.06 (deutsch)
- Grand Prix 500ccm V1.1
- Great Battles Collectors Edition V1.1
- Half-Life (deutsch) V1.0.0.9 TFC
- Hardball 6 V6.03
- Heretic 2 V1.04 EP
- Heroes of Might and Magic 3 V1.1 (US)
- Imperialismus 2 V1.02
- Medieval V1.07
- Myth V1.3
- Myth 2 V1.2.1
- North vs. South V1.2
- Racing Simulation 2 V1.06 (3Dfx)
- Racing Simulation 2 V1.06 (Direct3D)
- Siedler 3 V1.32
- Starsiege Tribes V1.3
- Uprising 2 3D-Sound
- US Navy Fighters V1.4 (deutsch)
- Vermeer V1.53

Treiber

Auf der Bonus-CD sind wieder aktuelle Treiber für viele gängige Grafikkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter dem Stichwort »Treiber«.

Specials

Die aktuelle **DataStar**-Version, zwei neue Karten zu **Railrood Tycoon 2** und die deutsche Software für den **Wingman** finden Sie neben weiterer aktueller Software (wie dem Internet Explorer 5 für Windows 95) auf der Bonus-CD in der Rubrik »Programme«.

- DataStar
- Internet Explorer für Windows 95
- Logitech Wingman Software
- Railroad Tycoon 2 Karten

Wettbewerb: Leserprogramme

Diesmal ist der Wettbewerb wieder mit dabei. Gewinnen Sie mit Ihrem selbstgeschriebenen Programm ein Computerspiel Ihrer Wahl. Wir haben aus den vielen Einsendungen wieder fünf Leserprogramme ausgewählt, die am Wettbewerb teilnehmen. Per Mitmachkarte können unsere Leser abstimmen, welches Programm ihnen am besten gefallen hat. Der Sieger wird in der kommenden Ausgabe im Heft vorgestellt.

Schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wenn Sie uns ein Bild von sich mitschicken, wird außerdem Ihr Portrait auf der CD zu sehen sein.

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Jacky von Magic Systems
2. RPG von Ansgar Quernhorst
3. Astroball von Wolfgang Gallo
4. Conquer the Dunes von B. Engelhard
5. Mausball von Heiko Zieger

Video-Special: Ultima 9

▶ #1 Besuch bei Origin



In der legendären Spieleschmiede Origin sind Jörg Langer und Heinrich Lenhardt zu Gast bei Richard Garriott höchstpersönlich.

▶ #2 Mega-Preview



Mit dem Avatar durchstreifen Sie die Welt Britannia, beschwören Meteoritenstürme und bekämpfen böse Fantasy-Wesen.

▶ #3 Das Intro



Auch der größte Held muß in Ultima 9 Ascension beim Anblick dieses Drachen zusehen, daß er aus der Schußlinie kommt.

Video-Specials

▶ Black & White



Zu Besuch bei Peter Molyneux: Er zeigt Ihnen, was Sie außer riesigen Affen alles in seinem neuen 3D-Strategiespiel erwartet.

▶ Urban Chaos



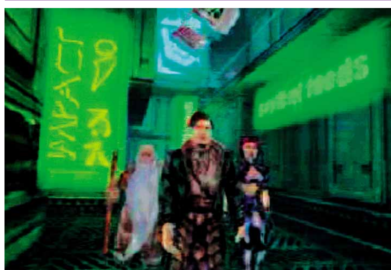
Eine düstere Stadt ist Schauplatz dieses 3D-Actionspiels. Peter Steinlechner wehrt sich gegen Bösewichter und kapert Taxis.

▶ Shogun



Jörg Langer hat sich ins alte Japan aufgemacht. In diesem 3D-Strategiespiel kämpfen Armeen in Schlachtformationen gegeneinander.

▶ Anachronox



Ein Rollenspiel der Zukunft: Christian Schmidt betritt Ion Storms phantastische Welt Anachronox und zeigt Ihnen einige Schauplätze.

▶ T.A. Kingdoms



Gunnar Lott berichtet vom Vor-Ort-Besuch bei Cavedog. Schauen Sie zu, wie sich der Nachfolger von Total Annihilation spielt.

▶ RS GameStar Trailer



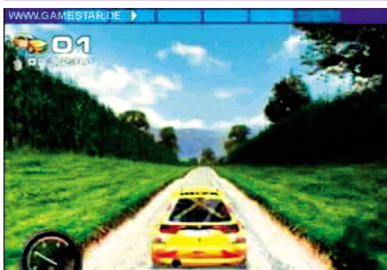
Bald ist es wieder so weit: Raumschiff GameStar startet in die zweite Staffel. Vorab zeigen wir Ihnen diesen 40sekündigen Trailer.

▶ Shadow Company



Eine Söldnertruppe auf geheimer Mission: Rüdiger Steidle präsentiert Ihnen eine Mischung aus Jagged Alliance und Commandos.

▶ Rally Championship 99



Schnallen Sie sich an: Als Rallye-Fahrer über schlammige Pisten und verschneite Straßen bewährt sich Mick Schnelle.

Vorschau

Exklusiv nur für GameStar-Abonnenten gibt es bald wieder ein besonderes Extra: Zur Ausgabe 7/99 werden wir allen Abonnenten eine CD zuschicken, die über eine Stunde größtenteils unveröffentlichtes Videomaterial enthält. Sie werden ein ausführliches Interview mit Richard Garriott sehen, dem Schöpfer der Ultima-Reihe. Eine extralange Fassung des Ultima-9-Previews wird ebenso dabei sein wie eine Special Edition von Akte GameStar.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameSt

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 6/99

Komplett gelöst

Siedler 3 Mission CD

Wir retten Ihre Seele

Lands of Lore 3

Alle acht Rieseneinsätze geschafft

Commandos Im Auftrag der Ehre

6/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf Seite 152: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



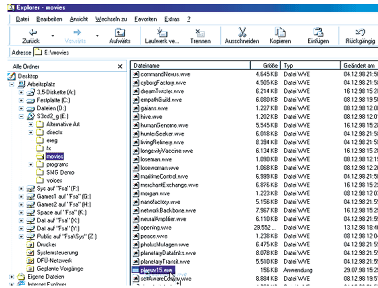
Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Tips&Tricks-Index 7/98 bis 6/99

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Alpha Centauri

GameStar-Leser Philipp »Sid« Hermann hat herausgefunden, wie Sie alle Videos im Aufbauepos von Firaxis anschauen können. Gehen Sie dazu in das CD-Verzeichnis \MOVIES, und ziehen Sie das gewünschte Video auf die Datei PLAYUV15.EXE. Per Drag-and-drop können Sie so komfortabel sämtliche Filmchen betrachten.



Alpha Centauri: Ziehen Sie das gewünschte Video einfach auf das Abspielprogramm.

Anno 1602

TIP 1: Öffnen Sie doch einmal die Datei GAME.DAT (im Anno-Verzeichnis) mit einem Texteditor. Hinter dem Eintrag »VOLUME« fügen Sie jetzt die Zahlen »0, 0, -581« ein, und schon können Sie alle Szenarios und Kampagnen anwählen. Ein sehr nützlicher Tip von Alexander Bucklisch.

TIP 2: Wenn Sie auf richtige Schlachtschiffe stehen, sollten Sie die Hexerei von Daniel Thewes ausprobieren. Merken Sie sich den Namen Ihres Schiffes, und öffnen Sie Ihren Spielstand GAMEXX.GAM aus dem Verzeichnis \SAVEGAME mit einem Hex-Editor. (XX steht für eine zweistellige Zahl.) Suchen Sie nach dem Schiffsnamen im ASCII-Format. In der Nähe steht die hexadezimale Ziffernfolge »5004«. Überschreiben Sie die mit »FFFF«, speichern Sie ab, und starten Sie Anno neu. Ihr Schiff verfügt nun über unglaubliche 255 Kanonen und fegt jeden Piraten vom Wasser.



Anno 1602: Per Hex-Cheat können Sie alle Kampagnen und Szenarios freischalten.

Baldur's Gate

Einer Ihrer Charaktere ist total überladen und bremst die ganze Gruppe beim Durchqueren einer Region aus? Geben Sie den Bewegungsbefehl, und wechseln Sie ins Inventar des armen Kerls. Klicken Sie dort auf den schwersten Gegenstand. Das Gewicht lastet ihm nun nicht mehr auf der Schulter, ist aber weiter in Ihrem Besitz, und Ihre Freunde können so eine schnellere Gangart anschlagen.

Bundesliga 99

TIP 1: Wenn Sie in EA Sports' Vereinsmeierei immer wieder pleite gehen, sollten Sie einen mittelmäßigen Spieler für etwa zwei Millionen Mark auf die Transferliste setzen. Sobald die ersten Angebote über Mail kommen, machen Sie ein größenwahnsinniges Gegenangebot von 100 Millionen Mark. Die interessierten Vereine versuchen sich nun gegenseitig zu überbieten. Sie haben nichts anderes zu tun, als Ihr Angebot immer wieder zu bestätigen. Nachdem Sie dies fünf- bis sechsmal für jeden Bieter getan haben, sollte Ihr Spieler 20 Millionen wert sein, und Sie können ihn abstoßen.

TIP 2: Werden Sie von einem anderen Club als Manager umworben, sollten Sie Ihre besten Spieler ablösefrei auf die Transferliste setzen. Nehmen Sie dann umgehend das Angebot an, und holen Sie sich vom Ex-Arbeitgeber einen guten Spielerstamm, ohne eine müde Mark dafür zu berappen.

Caesar 3

Einen kleinen Bug fand GameStar-Leser Stefan Blaschke in Impressions' historischer Aufbau-Strategie. Müssen Sie im Karriere-Modus Julius Caesar Tribut zollen, bezahlen Sie die gewünschten Waren und machen die Handlung anschließend sofort wieder rückgängig. Jetzt ist der große Mann zufrieden, und Sie haben Ihre kostbaren Waren immer noch.

Commandos Addon: Cheatprogramm



Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool

Wir haben unser bewährtes Cheat-Programm zu Commandos (gab's in Heft 9/98) überarbeitet und erweitert – nun können Sie es auch mit dem Addon einsetzen. Sie finden den exklusiven Trainer auf unserer Demo-CD im Menüpunkt »Special«. Kopieren Sie ihn ins Spielverzeichnis und starten Sie ihn per Doppelklick. Der Trainer ruft Commandos gleich mit auf – klicken Sie einfach ins Spielfenster. Nun können Sie per Tastendruck den angewählten Kämpfer unverwundbar oder unsichtbar machen. Wenig nützlich, aber extrem spaßig ist die Funktion »Tonnen-Billard«, mit der Sie Benzinfässer wie Gummibälle umherstoßen können. Sämtliche Funktionen können Sie mit der gleichen Tastenkombination wieder abschalten, nachdem Sie eine besonders knifflige Stelle überstanden haben. Die Hotkeys dürfen Sie jederzeit ändern. Achtung: Der Trainer funktioniert nicht mehr, wenn Sie das Spiel patchen.



Den exklusiven GameStar-Trainer fürs Commandos Addon finden Sie auf der Bonus-CD.

Commandos: Im Auftrag der Ehre

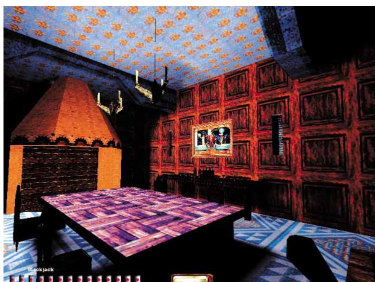
Auch im Addon zu Eidos' Echtzeit-Knaller können Sie die Cheats aus dem Hauptprogramm verwenden. Falls Sie die vergessen haben, frischen wir Ihr Gedächtnis ein wenig auf. Geben Sie während des Spiels »1982GONZO« ein, um den Schummel-Modus zu aktivieren. Anschließend stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten offen.

Cheat	Wirkung
SHIFT und X	teleportiert den angewählten Söldner zum Mauscursor
CTRL und I	Unverwundbarkeit
CTRL, SHIFT und N	Mission erfolgreich beenden


Commandos: Auch im Addon lassen sich Ihre Söldner an beliebige Orte teleportieren.

Dark Project

TIP 1: In Eidos' diebischer 3D-Action können Sie die Laufgeschwindigkeit Ihres Protagonisten stark erhöhen, indem Sie alle zwei bis drei Sekunden einen Sprung einlegen. Mit dieser Taktik von Hans Müller aus Österreich entkommt Garret jedem Verfolger.
TIP 2: Im ersten Level befindet sich ein Geheimgang. Gehen Sie dazu im Garten der Burg den Aufgang hinauf, und zerschneiden Sie den Wandteppich


Dark Project: Jetzt ist es endlich nicht mehr weit bis zum wertvollen Zepter.

mit dem Schwert. Der dahinterliegende Gang bringt Sie auf die Deckenverstrebungen über dem Vorraum des Thronsaals. Von hier können Sie die Wache sicher mit einem Pfeil erledigen und dann das Zepter rauben.
TIP 3: Haben Sie den Patch auf Version 1.33 installiert, können Sie folgende Cheats aktivieren. Mit einem normalen Texteditor öffnen Sie die Datei DARK.CFG im Dark-Project-Verzeichnis. Fügen Sie dort die Zeile »CASH_BONUS XX« ein. Jetzt bekommen Sie bei jedem Missionsstart eine Extrasumme Geld, wobei »XX« für den Betrag steht, der zwischen 1 und 3.300 Goldstücken liegen sollte.
TIP 4: Um mit einer beliebigen Mission zu starten, bearbeiten Sie die Zeile »STARTING_MISSION XX«. Die beiden Buchstaben »XX« stehen hier für die Nummer des gewünschten Levels.
TIP 5: Drücken Sie während des Spiels CTRL, ALT, SHIFT und END, um die laufende Mission erfolgreich zu beenden. Sie erhalten so allerdings kein Geld von Ihrem Auftraggeber.

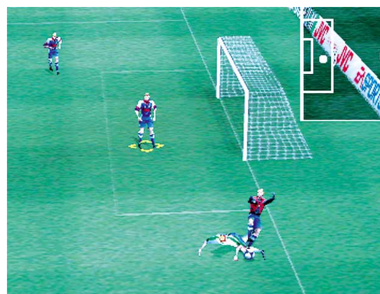
Enemy Infestation

Mit unseren Cheats können Ihnen Ripcords Aliens nichts mehr anhaben. Tippen Sie die Codes während des laufenden Spiels ein. Sie sollten aber darauf achten, dabei keinen Ihrer tapferen Kolonisten angewählt zu haben.

Cheat	Wirkung
GSAWIN	Level siegreich beenden
GSAHEAL	heilt alle Kolonisten
GSAROOF	alle Räume sichtbar
GSASWAP	Sie haben Kontrolle über die Aliens
GSAKILL	eliminiert den gewählten Charakter
GSASTOP	stoppt Aktivitäten von Kolonisten und Aliens
GSABOG	Bog-Weapon (Defense-Powerup und Türen verriegeln) erscheint an Cursorposition
GSAKNIFE	Messer (macht Ihre Truppe unsichtbar) erscheint an Cursor-Position
GSACMDR	Commander erscheint an Cursor-Position
GSAMEDI	Medizinischer Offizier erscheint an Cursor-Position
GSABOFF	Techniker erscheint an Cursor-Position

Fifa 99

TIP 1: Einen kleinen Trick für EA Sports' Fußballreferenz hat uns Marco Wottge aus Dresden geschickt. Passen Sie, sobald Sie in Ballbesitz sind, zu Ihrem


Fifa 99: Wird Ihr Torwart derart gefoult, sind Sie bald zahlenmäßig überlegen.

Torwart, der sich mit dem Ball am Fuß ganz nah an die Torauslinie stellt. Kommt ein Gegenspieler angelaufen, dreht sich Ihr Keeper mit dem Rücken zum Feind, der diese Unhöflichkeit mit einer Blutgrätsche quittiert. Der Schiri wird diese grobe Unsportlichkeit sofort mit einem Platzverweis ahnden.
TIP 2: René Blasche hat eine kleine Hexerei ausfindig gemacht, mit der Sie sich einen echten Weltklasse-Spieler zusammenzimmern können. Gehen Sie dazu zuerst ins »Spieler bearbeiten«-Menü, und wählen Sie den gewünschten Kicker aus. Setzen Sie ein beliebiges Attribut einen Punkt niedriger, und speichern Sie ab. Jetzt laden Sie die Datei CUSPLYR.DB in einen Hex-Editor und überschreiben die Werte am Offset 25 mit »FF«. Speichern Sie ab, und starten Sie das Spiel erneut. Ihr Spieler hat nun eine negative Zahl im Feld »Restliche Punkte«. Das hindert Sie aber nicht daran, alle seine Attribute auf den Höchstwert von 16 zu setzen und abzuspeichern. Viel Spaß mit Ihrem neuen Supermann.

Half-Life (deutsche Version)

Linus »Gordon« Stetter aus Horb hat einen Weg gefunden, wie Sie bei Sierras Action-Thriller einige Munition sparen können. Im Abschnitt »Unvorhergesehene Konsequenzen« können Sie mittels einer Hebebühne einige Stockwerke in die Tiefe fahren, werden dabei aber von einer Unmenge Facehuggern angegriffen. Lassen Sie sich statt dessen auf der rechten Seite der Konstruktion nach unten gleiten, ohne den Hebel zu betätigen, erscheint keiner der biestigen Alienverwandten.

Imperialismus 2

TIP 1: Rekrutieren Sie möglichst schnell je einen weiteren Ingenieur und Baumeister, um zügiger Straßen und Produktionsstätten anlegen zu können. Ein zweiter Prospektor bringt Ihnen hingegen keine Vorteile.
TIP 2: Greifen Sie »amerikanische« Provinzen, die nur zwei Garnisonszelte haben, sofort mit Ihren Starttruppen an – die reichen dafür dicke aus.
TIP 3: Sobald Sie Kaufleute rekrutieren dürfen, sollten Sie in möglichst vielen

amerikanischen Provinzen je ein Stück Land erwerben. Denn Ihre europäischen Konkurrenten greifen derart »besetzte« Provinzen nicht an, ohne Ihnen den Krieg zu erklären.

King's Quest 8

Auch in Sierras Action-Adventure können Sie kräftig cheaten. Drücken Sie dazu die linke CTRL- und SHIFT-Taste zusammen mit der 7. Im erscheinenden Textfenster können Sie nun folgende nützliche Befehle geben.

Cheat	Wirkung
noConCollide	durch Wände gehen
teleport	beamt Sie zum Cursor
god	Gottmodus
set KQConner:: reincarnate true	nach dem Tod werden Sie wiederbelebt

Machines

TIP 1: Erforschen und bauen Sie bevorzugt Einheiten, die besonders hohe Waffenreichweiten haben. Eine Gruppe Langstreckenkämpfer vernichtet die meisten Nahkämpfer, bevor diese überhaupt in Schußweite kommen. Besonders zu Beginn einer Mission sind Wraith Reapers ideal. Sie sind billig, lassen sich vergleichsweise schnell produzieren und haben weitreichende Waffen.



Machines: Einheiten mit großer Waffenreichweite haben im Kampf meist die Nase vorn.

TIP 2: Weil der Gegner wenig andere Taktiken kennt, als in Wellen gegen Ihre Basis anzustürmen, können Sie die Verluste mit einer ausgeklügelten Verteidigung minimieren. Ziehen Sie eine Linie aus Defender-Geschützen (mit Plasmakanonen) und Ground Sentinels, und stellen Sie Truppen mit großer Waffenreichweite dazwischen (bevorzugt Wraith Reapers und Commanders). Mit dem »Stand Ground«-Befehl verhindern Sie, daß Ihre Maschinen dem Gegner zu weit entgegenlaufen.

TIP 3: Der Schlachtnebel ist extrem lästig, und zu allem Überfluß decken herumfahrende Einheiten nur einen sehr schmalen Streifen der Karte auf. Ein wenig mehr Übersicht verschaffen Sie sich mit Hilfe der Bodenkamera: Mit etwas Glück können Sie am Horizont die Rauchfahnen gegnerischer Fabriken entdecken und wissen dann, in welche Richtung Sie vorstoßen müssen.

Myth 2

Um bei der Fantasy-Strategie einen Level erfolgreich abzuschließen, drücken Sie während des Spiels gleichzeitig CTRL, ALT und +. Weniger erfolgsorientierte Leser sollten diese Tastenkombination mit - ausprobieren.

NBA Live 99

Drei hilfreiche Spieltips zum zünftigen Körbewerfen sandte uns Leser Sven »Air« Müller aus Hamburg.

TIP 1: Gegenspieler, die Sie zu sehr nerven, sollten Sie doppelt decken. Gehen Sie dazu auf »Verteidiger Paarungen« im Spielpausen-Menü, und vergeben Sie den entsprechenden Auftrag.

TIP 2: Durch einen kurzen Rückwärtsschritt kurz vor dem Wurf steigt Ihre Trefferquote gewaltig an.

TIP 3: Wollen Sie eine knappe Führung über die Zeit retten, Ihre Spieler rennen aber trotzdem, als ginge es um ihr Leben? Halten Sie doch einfach mal die Taste für einen Direktpaß gedrückt, und laufen Sie erst dann los. Nun lassen sich Ihre Jungs viel mehr Zeit beim Vorankommen.

Nice 2

TIP 1: Zu unseren Cheats der März-Ausgabe hat Leser Stefan Auer einen gewitzten Anwendungstip. Nachdem Sie »BUGGYBOY« im Spiel eingegeben haben, können Sie mit G zu den Gegnern umschalten. Bei diesen deaktivieren Sie nun mit A den Autopiloten. Denken Sie aber daran, ihn während dieser fiesen Aktion bei Ihrem eigenen Wagen einzuschalten. Wohin Sie schließlich Ihre Gegner steuern, überlassen wir Ihrer Phantasie.

TIP 2: Außerdem sandte uns Christopher John noch drei weitere Spaßcheats.

Cheat	Wirkung
MACH	Ihr Wagen hupt
MACHT	Polizeisirene an/aus
MACHTR	stellt Ihren Wagen in die Straßenmitte



Nice 2: Ohne Autopiloten wird der Gegner diese S-Kurve nicht überleben.

Pizza Syndicate: Cheatprogramm



Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool

Auf unserer Demo-CD finden Sie im Menüpunkt »Special« einen Trainer zum Pizza-Epos von Software 2000. Dieser wurde exklusiv für GameStar entwickelt und ist anderswo nicht zu haben. Rufen Sie ihn einfach vor Spielbeginn auf, und notieren Sie sich die Tastenkombinationen. Dann starten Sie Pizza Syndicate und können per Tastendruck allerlei Tricks einsetzen, wie beispielsweise Ihren Killern zur Unsterblichkeit verhelfen oder Passanten plötzlichen Pizzahunger einimpfen. Wenn nach dem Tastendruck ein akustisches Signal ertönt, ist der Cheat aktiv und wirkt so lange, bis er mit der gleichen Tastenkombination wieder abgeschaltet wird. Achtung: Der Trainer funktioniert nur mit der ungepatchten Verkaufsversion von Pizza Syndicate.



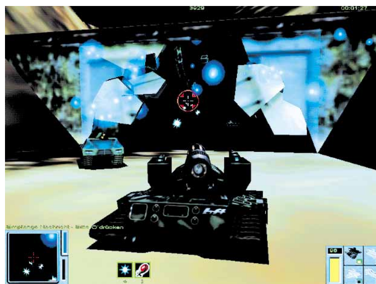
Das exklusive Cheat-Tool zu Pizza Syndicate gibt's nur auf der Demo-CD von GameStar.

Rainbow Six

Wenn Sie in dem 3D-Shooter Informationen vom Herzschlagsensor bekommen wollen, obwohl Sie mit gezogener Waffe durch die Gänge hetzen, sollten Sie mindestens zu zweit sein. Geben Sie einem Ihrer Agenten das sensible Gerät in die Hand, und gehen Sie im Einsatz auf »Feuerbereitschaft vorrücken«. Jetzt sind Sie schußbereit und können trotzdem den Puls der Terroristen überprüfen.

Recoil

TIP 1: Schalten Sie so viele Gegner wie möglich aus der Distanz aus. Fahren Sie dazu mit dem Mauszeiger über den Bildschirm – das Visier wechselt sogar bei Raketenwerfern, die Sie nicht richtig sehen, die Farbe auf grün.
TIP 2: Sammeln Sie nicht alle Medipacks sofort ein, sondern lassen Sie immer ein paar im Gelände liegen – später brauchen Sie die bestimmt.
TIP 3: Vor allem in Innenräumen gibt's viele Verstecke mit Extras. Lassen Sie über verdächtige Wände den Mauszeiger wandern – wenn etwas dahinter ist, färbt er sich praktischerweise grün.
TIP 4: In den meisten Missionen machen Ihnen feindliche Flugzeuge oder



Recoil: Unser Cursor hat uns mit seiner Farbe dieses kleine Versteck verraten.

Helikopter das Leben schwer. Die treffen zwar nur selten – aber wenn, dann meist mit schwerem Geschütz. Speichern Sie den Spielstand, und nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um den Übeltäter auszuschalten. So können Sie den Rest des Auftrags besser planen.

Return to Krondor

Damit Ihr Protagonist in Sierras Fantasy-Rollenspiel alle Zaubersprüche beherrscht und diese auch noch zum Nulltarif einsetzen kann, müssen Sie die Datei RTKRONDOR.INI in einen Texteditor laden. Stellen Sie sicher, daß sich die Kategorie »[CONSOLE]« mit dem Eintrag »CONSOLE=1« darin befindet. Speichern Sie ab, und starten Sie anschließend das Spiel neu. Im Navigations-Bildschirm drücken Sie [ALT] und [C], um die Konsole zu aktivieren. Geben Sie jetzt »PYROMANIA« ein, und bestätigen Sie mit [ENTER]. Durch nochmalige Eingabe von [ALT] und [C] verschwindet das grüne Dollarzeichen wieder, und Sie können kostenlos draufloszaubern.

Rollcage

TIP 1: Psygnosis' Überschlag-Orgie macht nochmal so viel Spaß, wenn Sie unsere Schummeleien verwenden, um die Umgebung ein wenig zu verändern. Geben Sie die Codes im Hauptmenü oder während des Spiels ein.

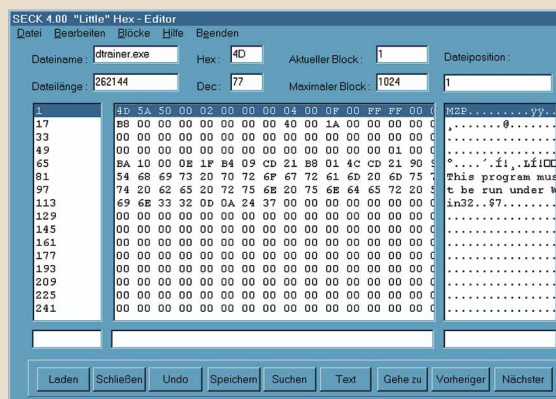
Cheat	Wirkung
IAMALAZYBASTARD	Debug-Menü
REFLECTIONS	Spiegelmodus
WRECKEDONSPEED	Mega-Speed
WARPSPEEDMRSULU	Hyper-Speed
JACKIMFLYING	starke Gravitation
FLYMETOTHEMOON	mittlere Gravitation
BRINGMEBACK-DOWNTOEARTH	normale Gravitation
TROTTERS	Experten-Modus
BIGANDPINK	Hart-Modus
GIVEMESCORPIO	Scorpio-Liga
GIVEMETAURUS	Taurus-Liga

TIP 2: Die beiden folgenden Tips stammen von Lennert Raesch. Geben Sie erst Gas, wenn der Countdown am Ende ist, sonst drehen die Räder zu stark durch, und Sie verlieren Boden.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.



Rollcage: Mit entsprechender Schummelei schüttelt Ihr Bolide solch hohe Geschwindigkeiten leicht aus dem Ärmel.

TIP 3: Wenn Sie unmittelbar vor großen Sprungschanzen eine Rakete vor sich auf den Boden schießen, fliegt Ihr Vehikel in ungeahnte Höhen.

Rollercoaster Tycoon

TIP 1: Parkdirektor Martin Sill aus Königstein waren die Beschleuniger für seine Achterbahnen in Microproses Kirmesverwaltung zu langsam und zu teuer. Deshalb hat er sich die Bremsen einmal genauer angeschaut und festgestellt, daß diese sowohl schneller als auch preisgünstiger sind.

TIP 2: Wenn die Besucher vor Ihren Attraktionen mit dem Satz »Das sieht aber extrem aus« zurückschrecken, sollten Sie das Fahrgeschäft schließen und die Wagenanzahl verändern. Nach einer Neueröffnung strömen die Massen wundersamerweise zu Ihnen und zahlen sogar Höchstpreise.

TIP 3: Konstruieren Sie eine neue Achterbahn, und öffnen Sie diese ohne vorherigen Test. Für einen Preis von etwa fünf Mark sollten Sie genügend Besucher bekommen. Warten Sie, bis der Wagen voll ist, und schließen Sie dann die Bahn wieder. Die Sensationslustigen werden hinausgeschmissen, kommen nach der Wiedereröffnung aber sofort zurück. Die Neugier, eine ungetestete Bahn zu fahren, scheint Angst und Geiz zu übertreffen. Thilo Herrmann heißt Ihr risikofreudiger Ratgeber.

Siedler 3 Addon: Cheat-Programm

Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool

Auf unserer Demo-CD finden Sie im Menüpunkt »Special« ein exklusives Cheat-Programm für das Addon von Blue Bytes Siedler 3. Rufen Sie es einfach vor Spielbeginn auf, und notieren Sie sich die Tastenkombinationen. Dann starten Sie das Spiel und können per Tastendruck die Karte aufklären, Gebäude übernehmen, den Level siegreich beenden und vieles mehr. Wenn nach dem Tastendruck ein Ton erklingt, ist der Cheat aktiv und wirkt solange, bis er mit der gleichen Tastenkombination wieder abgeschaltet wird. Die Hotkeys lassen sich jederzeit ändern. Achtung: Der Trainer funktioniert nur mit der Version 1.32. Den Patch finden Sie auf unserer Demo-CD. Falls Sie irgendwann auf eine höhere Versionsnummer patchen, können Sie den Trainer leider nicht mehr verwenden.



Unser Cheat-Tool fürs Siedler-3-Addon.

Siedler 3



Siedler 3: Mit mehreren gleichzeitig wachsenden Kornfeldern pro Getreidefarm leiden Ihre Untertanen nie mehr Hunger.

Für Blue Bytes Aufbau-Epos sandte uns Leser Christoph Geiling folgenden Tip. Weisen Sie Ihrem Getreidebauern nach und nach mehrere Aktionsgebiete zu, um die Anbaufläche zu erhöhen. Zur Erntezeit müssen Sie jetzt nur noch darauf achten, daß die aktuelle Aktionszone immer das reife Korn enthält. Mit Engpässen auf diesem Gebiet sollten Sie jetzt keine Probleme mehr haben. Dieser Kniff funktioniert auch bei den asiatischen Reisbauern.

Speed Busters

Nützliche und spaßige Schummeleien zu Ubi-Softs chaotischer Action-Raserei erreichten uns diesen Monat. Geben Sie die Cheats am Start oder während des Rennens ein.

Cheat	Wirkung
CHOPERVIEW	Karte unten links wird durch Hubschrauber-Kamera ersetzt
FULOFIT	unbegrenzter Turbo-Boost
TAGKILLER	versetzt von hinten angefahrene Spieler wieder an den Start
NOTIMELIM	deaktiviert Checkpoints im Arcade-Modus

Spellcross



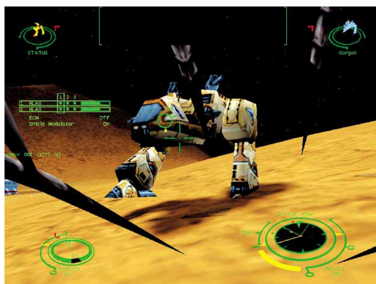
Spellcross: Vor diesen drei Riesen brauchen Sie sich in Zukunft nicht mehr zu fürchten.

Im rundenbasierten Taktikspiel von SCI müssen Sie auf der Schlachten-Karte »AGAINAGAIN« eintippen, um die Aktionspunkte Ihrer Truppen auf den Anfangswert zu setzen. Wenn Sie stattdessen »CASHIUP« eintippen, während Sie sich im Upgrade- oder Forschungs-Screen befinden, wird Ihr Vermögen jeweils um 100 Einheiten erhöht.

Starsiege

TIP 1: Es gibt nur wenige Missionen, durch die Sie mit speziellen Stahlpanzern marschieren müssen. Sonst gilt die Regel: Die Kampfkraft entscheidet. Mehr Kanonen-Steckplätze sind besser als ein schneller Antrieb, gute Schilde wichtiger als Beweglichkeit. Achten Sie auf den »Combat Value«, der sehr genau zeigt, wie gut der jeweilige Herc auf dem Schlachtfeld ist.

TIP 2: Von sich aus baut Starsiege in das Spezialfach des Hercs wenig nütz-



Starsiege: So kräftige Hercs wie den Goliath finden Sie im Spiel nicht allzuoft.

liche Geräte ein. Wechseln Sie entweder den »ECM Jammer« oder den »Shield Modifier« gegen den »Shield Booster« aus – der sorgt für bessere Schilde, ohne daß Sie irgendwelche Knöpfe betätigen müssen.

TIP 3: Geben Sie Ihren Squad-Mitstreitern präzise Befehle. Selbst wenn Sie immer wieder »Attack my target« eingeben müssen, arbeiten die Helfer viel effektiver als mit dem einmal erteilten »Fire at will«.

TIP 4: Der »Vorrat« an Squad-Kollegen ist begrenzt. Nur wenn einer der Kämpfer in einer besonders schwierigen Schlacht verlorengeht, sollten Sie weiterspielen. Beißt er hingegen in einem gewöhnlichen Einsatz eher versehentlich ins Gras, wiederholen Sie besser die Mission.

TIP 5: Gönnen Sie Ihren Hercs immer die beste Ausrüstung. Ersatzteile finden Sie meist ausreichend. Sparsam sollten Sie dagegen mit kompletten Hercs umgehen. Gerade gegen Ende der Kampagnen erbeuten Sie nicht viele gute Stahlkrieger, sondern müssen haushalten.

Star Wars: Rogue Squadron

Falls Sie in LucasArts' Weltraum-Action Probleme mit Ihrer Karriere haben, sollten Sie folgende Hex-Cheats ausprobieren. Vergessen Sie auf keinen Fall, vorher eine Sicherheitskopie der zu verändernden Datei anzulegen. Laden Sie die Datei PLAYERS_XX.SAV aus dem Savegame-Verzeichnis in einen Hex-Editor, wobei »XX« für die Nummer des gespeicherten Spielstands steht.

TIP 1: An Hex-Adresse 31 finden Sie Ihren Rang. Gültige Eintragungen in diesem Slot reichen von »00« für Kadett bis »0F« für Flottenadmiral.

TIP 2: Bei Hex-Adresse 32 können Sie die Missions-Nummer eingeben. »00« steht für Mission 1, »0F« für Mission 16.

TIP 3: An Adresse 53 sind die Medaillen gespeichert. Von »0« für keine Medaille bis »F« für zwei Goldmedaillen können Sie alles in die zehn Reihen eintragen. Als höchster Wert ergibt sich demnach mit »FF FF FF FF FF« eine Ausbeute von 19 Medaillen. Dies entspricht 16 normalen plus drei geheimen Levels.

TIP 4: Sobald Sie Ihr verändertes Savegame geladen haben, können Sie sich im Hangar ein beliebiges Fluggerät aussuchen. Wählen Sie jetzt den Millennium Falcon, und drücken Sie statt [ENTER] die [⇧]-Taste. Die Kamera schwenkt hinter Han Solos Liebling und gibt den Blick auf einen TIE-Abfangjäger frei, den Sie problemlos anwählen und fliegen können.

Tomb Raider 3

Installieren Sie Eidos' Tomb Raider 3 auf Ihrer Festplatte, starten Sie das Spiel aber über den Explorer von der CD aus. Sammeln Sie nun zu Beginn, auf halbem Weg der Rutschpartie, die Schrotflinte und anschließend so viel Munition wie möglich ein. Speichern Sie ab, und beenden Sie Laras Abenteuer. Wenn Sie jetzt ein neues Spiel von der Festplatte aus starten, haben Sie von Anfang an so viel Munition, wie Sie vorher gesammelt haben.

Turok 2

Für Acclaims Bombastshooter erreichten uns hilfreiche Schummeleien, die Sie im Cheatmenü eingeben müssen.

Cheat	Wirkung
BLIVIONISOUTTHERE	alle Cheats freischalten
LEGOMANIAC	Bonus-Items bekommen Babygesichter
TROMPEM	große Hände und Füße
BIGBADNOODLE	große Köpfe
HELLOSTICKY	extrem dünne Gegner
LILLIPUTIAN	Zwergenmodus
INEEDAUPS	dunkle Nacht
HENRYSBILERP	Grafik wird bunt

Warzone 2100

TIP 1: Beenden Sie eine Mission erst, wenn Sie alle möglichen Technologien erforscht haben. Notfalls lassen Sie eine letzte kleine Feindbasis intakt, bis Ihre Forschungen abgeschlossen sind. Bei Einsätzen ohne Zeitlimit ist das problemlos möglich, bei Missionen mit Countdown sollten Sie aber eine großzügige Restzeit reservieren.

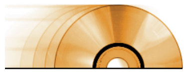
TIP 2: Der gleiche Kniff gilt auch für die Energie – wenn Sie das Missionsende hinauszögern, kann sich der Energiebalken weiter aufladen.

TIP 3: Wenn Sie mehrere Technologien erforschen dürfen, sollten Sie sich grundsätzlich an die folgende Reihenfolge halten: Erst die neuen Waffen, dann Munition, Bauwerke und schließlich Verbesserungen der Gebäude-Stabilität. Falls eine Technologie besonders lange erforscht werden muß, sollten Sie damit noch warten, bevor sie andere Projekte blockiert. GUN

Das Addon gelöst

Commandos
Im Auftrag der Ehre

Wir sind mit den Spezialisten für Sie durch dick und dünn gegangen.



Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool

Bei Eidos' kniffligem Strategiespiel Commandos: Im Auftrag der Ehre lauten die drei wichtigsten Regeln speichern, speichern und speichern. Folgende Verhaltensweisen setzen wir in unserer Lösung voraus: Sie sollten Utensilien nach Gebrauch wieder einsammeln, betäubte Gegner fesseln und jede erledigte Wache in dunkle Ecken schleppen.

Mission 1

TAUCHER *schwimmt voraus*

TIP 1: Der Froschmann geht auf Tauchstation und schwimmt zur Anlegestelle (1). Er tötet per Harpune die dort patrouillierenden Wachen, schwimmt zurück und rudert das Boot zur Leiter. Hier steigen alle aus, und der Marine steckt das Boot ein.

HINTERHALT *legen*

TIP 2: Sprengstoffexperte und Green Beret kriechen nach oben und bauen zwischen Haus und Treppe (2) einen Hinterhalt mit Bärenfalle und Ablenksender.

Die Wachen auf dem **PLATZ**

TIP 3: Nun erschießt der Scharfschütze von der Treppe (3) aus die rechte Wache auf dem Turm (4). Die drei Soldaten, die auf dem oberen Platz patrouillieren, schaltet der Green Beret aus.

Zu den **MG-NESTERN**

TIP 4: Von der zweiten Treppe aus erledigt der Scharfschütze die linke Turmwache. Green Beret oder Marine kümmern sich um die Landser, die auf dem unteren Platz herumlungern. Danach schalten sie auch noch die beiden MG-Nester (5), die dortige Patrouille und die Wachen beim Radar aus.



Mission 1: Wenn die Wachen beseitigt sind, kann in Ruhe gesprengt werden.

Gebäude **SPRENGEN**

TIP 5: Das Radar (6), der Leuchtturm (7) und die beiden äußeren Wachhäuser (8, 9) werden mit Sprengstoff präpariert. Der Green Beret schleppt unterdessen Fässer zum mittleren Haus (10) und zu den übrigen Flaks (11, 12). Während der Sprengmeister die Explosionen auslöst, schießt der Green Beret auf die Fässer und erledigt dann die letzte Gegenwehr.

FLUCHT *per Boot*

TIP 6: Alle fahren mit dem Aufzug (13) nach unten. Hier werden schnell die Wachen ausgeschaltet, das Boot wird gewassert (14), alle springen rein, der Scharfschütze schießt auf zwei Wasserminen (15), und der Weg zur Boje ist endlich freigeräumt.

Mission 2 (Paßwort T239Z)

GIFT *gegen Wachmann*

TIP 7: Der Spion versteckt sich hinter der ersten Mauerecke (1) und wartet, bis die einzelne Wache kommt. Sobald sie wegschaut, schaltet er sie mit der Spritze aus. Nun schleicht sich der Green Beret rechts an das Haus (2) heran und erledigt nach und nach alle Soldaten.

Als **WÄRTER** *verkleiden*

TIP 8: Der Spion versteckt sich im Haus (2), wartet, bis der Zoowärter vorbeikommt, betäubt ihn mit dem Chloroform und schnappt sich seine Uniform. Dann marschiert er in den Zoo.

PARTISAN *retten*

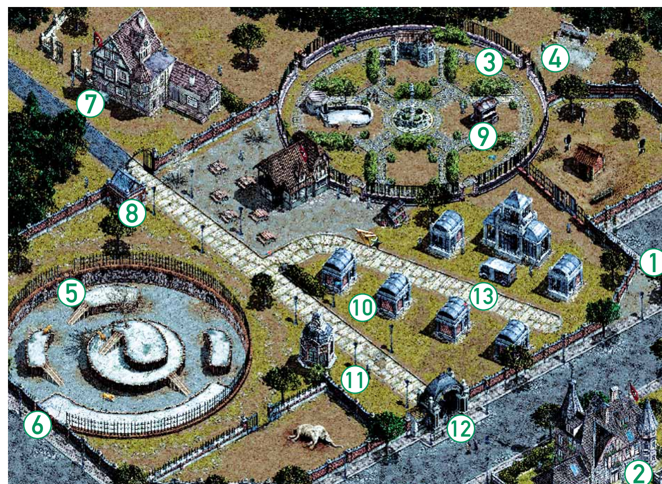
TIP 9: Unser Agent wandert zum Wachmann beim Erschießungsplatz (3) und erledigt ihn in einem unbeobachteten Moment. Dann nimmt er sich das Hinrichtungskommando (4) vor. Von links drängt er immer einen Mann ab und schaltet ihn aus.

LÖWEN *einschläfern*

TIP 10: Ihr Spion steigt über die Leiter (5) in den Löwenkäfig und tötet alle Tiere mit der Spritze. Derweil robbt der Green Beret am äußersten Rand der Karte entlang nach Süden, wo er eine Wache ausschaltet und über die Wand beim Löwenkäfig (6) in den Zoo klettert.

GENERAL *flieht*

TIP 11: Green Beret und Agent beseitigen gemeinsam die Soldaten zwischen dem Erschießungsplatz (4), dem linken Haus (7) und der Hütte (8). Nun stiefelt



Mission 2: Als Wärter kann man sich frei durch den Zoo bewegen.

der Spion zum Käfig mit den Straußen (9). Der General robbt derweil zum Haus (7), wo er den Green Beret trifft. Beide verstecken sich in der Hütte (8).

Landser in den **KÄFIG**

TIP 12: Der Spitzel öffnet den Straußenkäfig (9). Er wartet, bis alle Soldaten in den Käfig gerannt sind und schließt dann die Tür. Der Fahrer kommt aus seinem Versteck und schleicht rechts am Haus vorbei. Per Spritze beseitigt unser Spion den MG-Schützen (10). Während er sich dem nächsten Soldaten (11) nähert, kriecht der Fahrer im großen Bogen zum Haupteingang.

Durch das **TOR**

TIP 13: Nun muß alles sehr schnell gehen: Der Spion schaltet die Wache (11) aus, die Patrouille entdeckt das Opfer. Zur gleichen Zeit schlägt der Fahrer die Wachleute am Tor nieder (12), die drei Soldaten kann er mit dem MG überraschen.

Flucht per **LKW**

TIP 14: Fahrer und Agent rennen zum Laster (13) und fahren bis zur Hütte (8), wo die beiden Kameraden in der Deckung des Wagens zusteigen. Dann geht's nach Westen, wobei Widerstand überfahren wird.

Mission 3

(Paßwort M43IS)

MESSER-ARBEIT *für Green Beret*

TIP 15: Zunächst ersticht der Beret alle Landser rund um das Haus (1). Dann klettert er auf das Gerüst (2) und knöpft sich die nächste Wache vor. Die Soldaten der Umgebung steigen zum Verletzten hoch und fallen oben dem Green Beret zum Opfer.

SCHÜTZE *aufs Gerüst*

TIP 16: Ihr Einzelkämpfer klettert hinab zum Wasser und schaltet dort vorhandenen Widerstand aus. Nun bezieht der Scharfschütze Stellung auf dem Gerüst (2). Von dort erschießt er den rechts auf und ab gehenden Soldaten, sobald der hinter den Schuppen (3) am Flußufer marschiert ist.

Soldaten **ANLOCKEN**

TIP 17: Der Einzelkämpfer rückt vor, wodurch die zwei Soldaten links (4) aufmerksam werden. Der Scharfschütze streckt beide nieder und erschießt auch den Wachmann ganz rechts (5). Nun robbt der Green Beret über den Fluß, um die Leichen zu verstecken.

Scharfschütze gegen **TEMPEL-WACHE**

TIP 18: Dann schaltet der Beret nach und nach die Wachen im Lager aus. Der Scharfschütze rückt vor und erledigt den Soldaten auf dem Tempel (6). Um die Landser an der Felswand (7) zu töten, schleicht sich der Nahkämpfer seitlich an sie heran.

HUND *ausschalten*

TIP 19: Der Scharfschütze robbt zurück über den Fluß und erschießt den lästigen Hund (8). Nun kann der Green Beret in der Deckung des Zeltes (9) die Wand erklettern und die Wachen ausschalten. Dann erledigt er noch die MG-Schützen (10).

Der letzte **SCHUSS**

TIP 20: Nun sind die restlichen Wachen auf dem linken Gerüst (11) dran. Danach macht sich der Schütze auf den Weg zur Hütte (12), während der Beret das Kontrollsystem (13) einsackt. Bevor Ihr Scharfschütze die Hütte betritt, schaltet er die Wache bei (14) aus.

SYSTEM *zur Hütte bringen*

TIP 21: Der Green Beret robbt vorsichtig hinter den Tempel. Von dort hastet er die Treppe hoch, sobald die nahe Dreiergruppe in eine andere Richtung läuft, und lädt das Kontrollsystem vor der Hütte (12) ab.

Wache **ANLOCKEN**

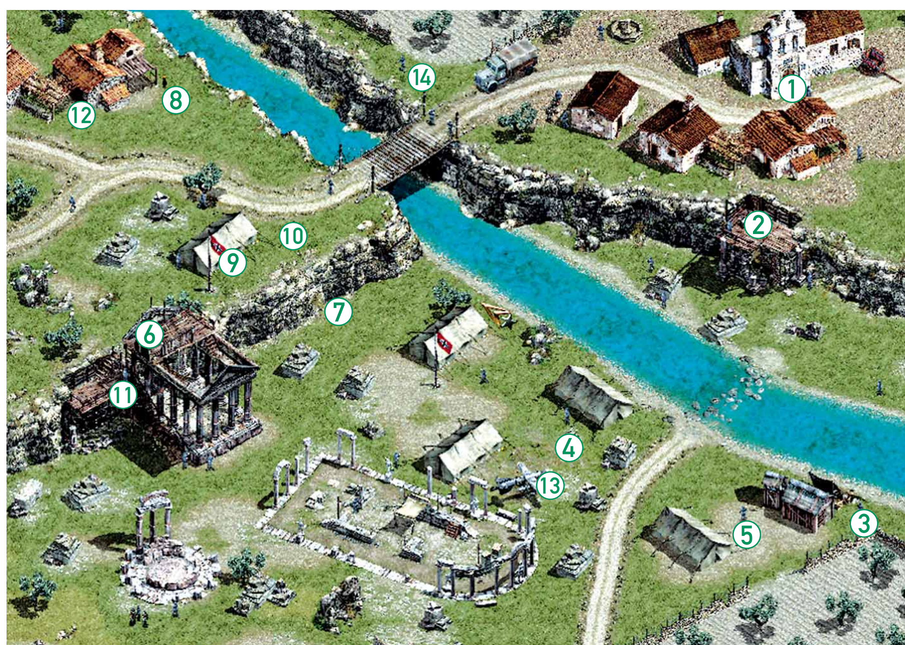
TIP 22: Ihr Barett-Träger plaziert den Sender bei (15) und klettert die Wand hinab. Er aktiviert den Sender und kraxelt ein Stück rechts von der Stelle hoch, wenn die Wache von der Brücke kommt. Nun kann er sie angreifen.

AUTO *sichern*

TIP 23: Während die Dreiergruppe rechts am Fahrer vorbeiläuft, erledigt der Einzelkämpfer die Soldaten auf der Brücke. Derweil hastet der Fahrer zum Wagen.

Flucht per **LKW**

TIP 24: Der Green Beret läuft zurück zum Kontrollsystem (12), der Fahrer folgt ihm mit dem Laster. Der Scharfschütze kommt dazu, alle flüchten per LKW.



Mission 3: Systematisch schalten Green Beret und Scharfschütze jeglichen Widerstand aus.

Mission 4 (Paßwort 0JG9J)

Nach **RECHTS** *vordringen*

TIP 25: Vom Startpunkt (1) kämpft sich der Beret bis zur nächsten Mauerecke (2) durch. Von hier robbt er nach (3), schaltet die Wache aus und lockt nach und nach die Soldaten der Umgebung in einen Hinterhalt. Wenn das Gebiet weitgehend geräumt ist, kommen Scharfschütze und Sprengmeister nach.



Tip 25: Der Green Beret lockt die Wachen in einen Hinterhalt.

FÄSSER *plazieren*

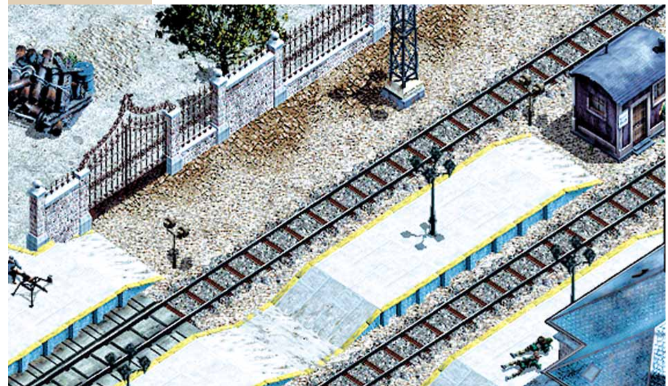
TIP 26: Aus sicherer Deckung (3) erschießt der Scharfschütze nun den rechten Landser (4) auf dem Waggon (5). Ihr tapferer Green Beret macht sich daran, den Widerstand um die beiden Panzerwagen (6) herum auszuschalten. Dann plaziert er die drei Benzinfässer bei (6),(7) und (8).

Zum **ZUG**

TIP 27: Der Green Beret krabbelt vorsichtig zum Zug (9), gefolgt vom Scharfschützen, der nach (10) robbt. Von dort erledigt er die Wache (11) per Präzisionsschuß, wartet, bis deren Kamerad zu Hilfe eilt (12), und erschießt auch ihn. Der Beret versteckt die verräterischen Leichen am besten bei Position (13).

SPRENG-STOFF *aus-legen*

TIP 28: Nun rückt der Sprengmeister nach und positioniert seinen Sprengstoff bei (6), (11), (14) und (15). Während Ihr Nahkämpfer den Landser hinter die Hütte (16) lockt und beseitigt, verstecken sich seine Kollegen links vom Haus (17).



Tip 28: Während der Green Beret Gegner jagt, verstecken sich seine Kollegen.

Die **LETZTEN** *Wachen*

TIP 29: Der treffsichere Scharfschütze schaltet die Wache auf dem Dach (18) aus. Der MG-Mann (19) fällt dem bewährten Messer des Green Berets zum Opfer. Der erledigt nun alle verbleibenden Gegner vor dem Bahnhof. Er beginnt auf der unteren Ebene, falls er nicht weiterkommt, wählt er alternativ den Weg durch das Camp hinter dem Gebäude. Nun klettert er aufs Dach (20) und macht auch dort mit den Soldaten kurzen Prozeß. Damit ist der letzte Widerstand gebrochen. Der Sprengmeister löst nun die vier Ladungen aus. Danach können alle Spezialisten ungehindert mit der Lok fliehen (21).

Auf das **DACH**



Mission 4: Die Kanone (11) auf dem Zug ist nicht so nah wie es scheint, nur über große Umwege kommt Ihr Team zum Ziel.

Mission 5 (Paßwort UF4A0)

Der **WEG** *hin*

TIP 30: Der Green Beret beginnt damit, die Wachen zwischen seiner Startposition (1), dem linken Tor (2) und dem Garten ganz rechts (3) lautlos zu beseitigen. Der Scharfschütze rückt vor zu Position (4) und erschießt den Feind bei (5). Nun kann der Beret bei (5) risikolos in den Komplex eindringen.

Einen **LANDSER** *gefangennehmen*

TIP 31: Ihr Nahkämpfer beseitigt die Wachen auf den Gebäuden (6) und (7), räumt das Gebiet um das Geschütz (8) und arbeitet sich über den äußersten linken Weg (9) nach oben. Er beseitigt alle Wachen im Gebiet um das Haus (10). Achtung: Einer der Soldaten darf nur niedergeschlagen und gefesselt werden. Danach geht's weiter zum Gefängnis.

SPION *verkleidet sich*

TIP 32: Kaum ist Ihr Spion frei, schnappt er sich die Uniform der ohnmächtigen Wache. Nun machen sich Spitzel und Green Beret zum Tor (2) auf, wo sie die verbliebenen Soldaten ausschalten: Der Agent lenkt die Jungs ab, der Kämpfer attackiert.

ALLE *Wachen erledigen*

TIP 33: Scharfschütze und Fahrer betreten nun ebenfalls den Komplex. Um den Oberst entführen zu können, müssen Ihre Jungs das gesamte Gebäude (11) und das Areal davor von Wachen befreien. Dazu ist der Spion am besten geeignet. Er nähert sich dem Gebäude über den oberen Weg von hinten und beginnt, die Wachen auf dem Dach zu vergiften.

OBERST *betäuben*

TIP 34: Wenn der Agent nicht weiter kommt, eilt ihm der Beret mit seinem Locksender zu Hilfe. Das geht so lange, bis der Oberst (12) alleine dasteht. Der Agent betäubt ihn und nimmt ihn mit. Spion und Green Beret laufen dann in Richtung Panzerwagen (15).

Zum **PANZERWAGEN**

TIP 35: Der Scharfschütze klettert inzwischen auf das Dach (7), erledigt die beiden Wachen auf dem gegenüberliegenden Haus (13) und die Landser im Hof (14). Alle Spezialisten treffen sich beim Panzerwagen (15), sobald die Patrouille hinter dem Gerümpel (16) verschwunden ist, und fahren ab.



Mission 5: Um den Oberst zu kidnappen, müssen alle Wachen auf dem gesamten Areal ausgeschaltet werden.

Mission 6 (Paßwort GETSN)

Zuerst der **SCHARF-SCHÜTZE**

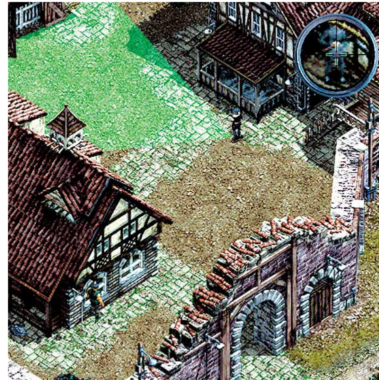
TIP 36: Ihr Green Beret beseitigt die Wachen rund um den Hof (1). Nun schaltet der Scharfschütze von Position (2) die Wache (3) aus. Kurz bevor sich der Einzelkämpfer um den Soldaten beim Tor (4) kümmert, erledigt der Schütze die Wachleute vor dem Flugfeld (5) und auf der Mauer (6) von der Mauerecke (7) aus.

PILOT *kidnappen*

TIP 37: Nachdem Ihr Ramboverschnitt die Patrouille vor dem Gehöft ausgeschaltet hat, klettert er über die Wand (6) hinein. Er erledigt beide Wachen per Messer. Sobald der Eingang frei ist, robbt der Schütze hinzu und erschießt die Wache auf dem Balkon (8). Nun kann der Green Beret den Piloten mit einem Fausthieb bewußtlos schlagen und fesseln.

WACHEN *erledigen*

TIP 38: Über die Leiter (5) klettert der Nahkämpfer in den Flughafen und schaltet alle Wachen rund um die Prototypen (9) bis (13), die Ölfässer (14) und den Eingangsbereich (15) aus. Wenn er einen Feind nicht erreichen kann, hilft der Scharfschütze nach.


Zu Tip 37: Das Kidnapping des Piloten sollte sehr sorgfältig vorbereitet werden.

TIP 39: Der Green Beret verschiebt den Tank (16) nach rechts, den nächsten (17) zum Düsenjäger (11), den Tank beim Tower (18) nach links, und den bei der Baracke (19) wieder nach rechts. Danach bringt der Sprengmeister an jedem Tank eine Ladung an.

Sprengung **AUSFÜHREN**

TIP 40: Rambo nimmt den gefesselten Piloten über die Schulter und trifft sich mit seinen beiden Kameraden vor dem Fluchtflugzeug (20). Der Sprengmeister zündet rasch noch die Ladungen, dann geht's mit der schnuckeligen HE-162 auf dem Luftweg schnurstracks nach Hause.

Mission 6: Die Flugzeug-Prototypen werden von Ihrem Team mit Hilfe der Treibstofftanks in die Luft gesprengt.

Mission 7 (Paßwort H7N29)

Ins Lager **EINDRINGEN**

TIP 41: Froschmann Fins kämpft sich über die rechte Brücke (1) zum Strand (2) vor, wo er abtaucht. Über das Abflußrohr (3) gelangt er in die Basis (4), in der er die Wachen beseitigt. Danach räumt er das Gebiet zwischen Offiziersmesse (5) und linker Brücke (6).

SPRENGLADUNG *legen*

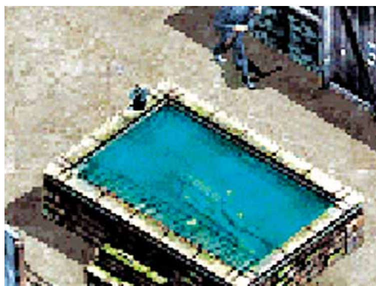
TIP 42: Der Sprengstoffexperte legt eine Ladung an die Offiziersmesse (5). Nun schaltet der Froschmann die Wache bei den Steinen (7) und den Soldaten zwischen den Zäunen (8) aus, auch ihren herbeieilenden Kameraden geht's an den Kragen.

Durch den **ZAUN**

TIP 43: Der Sprengmeister durchschneidet die beiden Zäune hinter dem Haus (8) und positioniert sich unterhalb der Hütte (9). Der Marine öffnet das Tor (10) und schaltet alle Wachen in der Umgebung aus.

MESSE *sprengen*

TIP 44: Nun jagt der Sprengstoffexperte die Offiziersmesse (5) in die Luft. Gleich danach sprengt er per Handgranate die Hütte (9). Der Froschmann dezimiert derweil die Wachen innerhalb des Geländes. Sobald seine beiden Kollegen ohne Aufsicht sind, schlüpfen alle drei durch die Löcher im Zaun ins Freie.



Zu Tip 41: Durch das Rohr in die Basis.

TIP 45: Der Marine nimmt sich nun die beiden Wachen direkt vor der Hütte (11) und eventuell herbeieilende Hilfskräfte vor. Sobald die Luft rein ist, holen Fahrer und Green Beret hinter der Hütte ihr Gepäck ab. Auf dem äußersten Weg über (7), (6) und (1) gelangen sie schließlich zum Laster (12).

GEPÄCK *abholen*

Flucht per **LKW**

TIP 46: Beim Lastwagen müssen noch die Wachen in der Umgebung beseitigt werden. Die Wächter auf den Türmen (13 und 14) kann nur der Fahrer mit seinem Gewehr ausschalten. Erst nach dem Tod der Landser können Ihre Jungs mit dem Laster (12) fliehen.

Mission 7: Um die Kollegen zu befreien, muß die Offiziersmesse bei (5) von Ihrem Sprengmeister in die Luft gejagt werden.

Mission 8 (Paßwort OUSLV)

Zuerst **MESSERARBEIT**

TIP 47: Rambo beseitigt wie gehabt lautlos die Wachen auf dem unteren Abschnitt (1). Von Position (2) aus erschießt der Scharfschütze die Patrouillen (3) und (4) sowie die Wache auf der Windmühle (5).

Einsatz des **TAUCHERS**

TIP 48: Der Taucher entfaltet sein Boot, paddelt ans andere Ufer (3), schaltet die Wachen rund um das Haus (6) aus und schnappt sich die Taucherflasche (7). Er geht auf Tauchstation und kommt bei (8) wieder ans Land, um dem Green Beret durch das Ausschalten des MG-Schützen den Weg über die Brücke (9) freizumachen.



Zu Tip 50: Der General wird ins Hotel gelockt.

TIP 49: Der Scharfschütze übernimmt den Wachmann auf der linken Windmühle (10) und den Soldaten beim Schalter für die Brücke (11). Nun kann der Froschmann die Landser in der Umgebung ausschalten und die Brücke hinablassen (11).

GENERAL *ins Hotel locken*

TIP 50: Der Nahkämpfer beseitigt die restlichen Wachen und betritt schließlich das linke große Haus (12). Nun tritt der »holländische Kontakt« in Aktion. Der Green Beret macht ihr den Weg bis zum General (13) frei. Sie spricht den Befehlshaber per Lippenstift-Icon an und lockt ihn dann ins Hotel.



Tip 51: Alle Commandos fliehen mit dem Boot.

TIP 51: Ihr Einzelkämpfer räumt inzwischen mit den letzten Wachen rund um das Bootshaus (15) auf. Alle treffen sich beim Boot, der Green Beret hebt noch rasch die Brücke (11) und der Weg ist frei. Glückwunsch, Sie haben acht superschwere Einsätze geschafft. GUN

Mission 8: Der gutaussehende »holländische Kontakt« hilft Ihrem Spezialistentrupp bei der Beschaffung der feindlichen Pläne.

Retten Sie das Königreich

Lands of Lore 3

Sie haben Ihre Seele verloren? So bekommen Sie das gute Stück zurück.

Das Rollenspiel Lands of Lore 3 von Westwood bietet sechs große Welten und eine Menge Drumherum. Wir zeigen Ihnen in unserer Lösung den schnellsten Weg durch die Dimensionen. Kehren Sie nach jedem Auftrag nach Gladstone zurück, und sprechen Sie mit Ihren Gildenoberen sowie den Bewohnern des Schlosses. So bleiben Sie auf dem laufenden. Die Zahlen auf den Karten bezeichnen markante Punkte, die im Text erwähnt werden; Pfeile stehen für Ein- und Ausgänge.

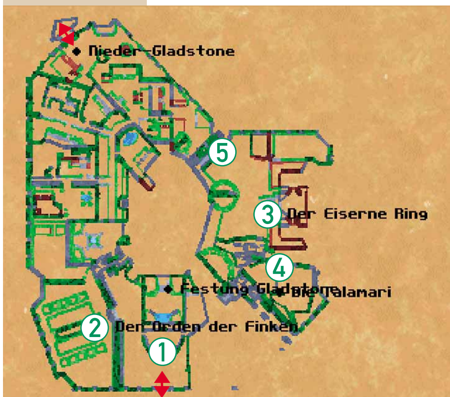
Gladstone

Gespräch mit **DAWN**

TIP 1: Sammeln Sie alles ein (auch den Kompaß im Astloch!), folgen Sie dem Pfad, und sprechen Sie mit Dawn. Nach der Unterredung finden Sie sich in Gladstone vor dem Palast (1) wieder.

Einer **GILDE** *beitreten*

TIP 2: Das erste, was Sie in Gladstone tun sollten, ist Mitglied einer Gilde zu werden – erst dann erhalten Sie Erfahrungspunkte. Die Häuser der Gilden für Kleriker, Kämpfer und Magier befinden sich bei (2), (3) und (4). Der Eingang zur versteckten Diebesgilde ist das Gitter bei (5).



Obergladstone: Besuchen Sie alle vier Gilden.

TIP 3: Erfüllen Sie bei jeder Zunft den ersten Auftrag, damit Sie später alle Gilden betreten dürfen. Wenn Sie wollen, können Sie allen vier Vereinigungen beitreten – das bringt Ihnen mehr Fähigkeiten, aber keine Nachteile. Das Portal, dessen Erforschung die Magier verlangen, finden Sie im Wald von Gladstone (Karte siehe rechts) bei (1). Der Eingang zur Halle, die Sie für die Kämpfer säubern sollen, liegt auf der gleichen Karte bei (2).

Die **AUFTRÄGE** *der Gilden*

Der ideale **BEGLEITER**

TIP 4: Wenn Sie nicht allen Gilden beigetreten sind, sollten Sie Ihren Begleiter von einer nehmen, der Sie nicht angehören. Davon abgesehen, sind die vier fast gleichwertig. Da in der Todes- und der Scherbenwelt haufenweise giftige Monster auftreten, empfehlen wir Syruss oder Goldi – die beiden können jederzeit Vergiftungen heilen.

GLADSTONE *erkunden*

TIP 5: Nehmen Sie sich Zeit, und erforschen Sie ganz Gladstone gründlich. Zerschlagen Sie alle Fässer, oft sind darin Gegenstände versteckt. Schauen Sie in Niedergladstone bei allen Läden vorbei: Es gibt dort Waffen (1) und anderes (2) zu kaufen. In der Taverne bei (3) hat Copper ein Zimmer. Bezahlen Sie den Wirt, danach können Sie seine Ausrüstung holen.

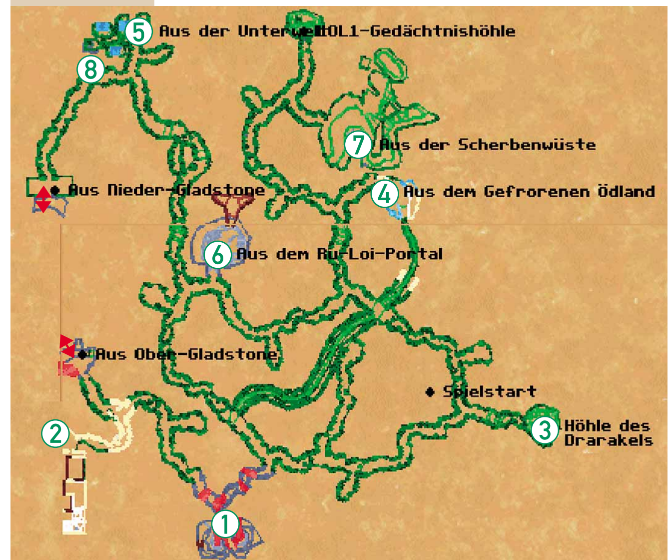


Niedergladstone: Durchstöbern Sie die Läden.

Wald von Gladstone

Zum **DRARAKEL**

TIP 6: Laufen Sie zur Höhle des Drarakels (3). Nach dem Gespräch mit dem falschen Gott finden Sie den richtigen in der Vulkanwelt. Dorthin geht's bei (1) durch das Portal. Sobald Sie das Drarakel getroffen haben, kehren Sie zurück. Ihr nächstes Ziel ist die Eiswelt, deren Eingang bei (4) zu finden ist. Vergessen Sie übrigens nicht, in jedes Astloch auf dem Weg zu schauen – oft verbergen sich darin Kostbarkeiten.

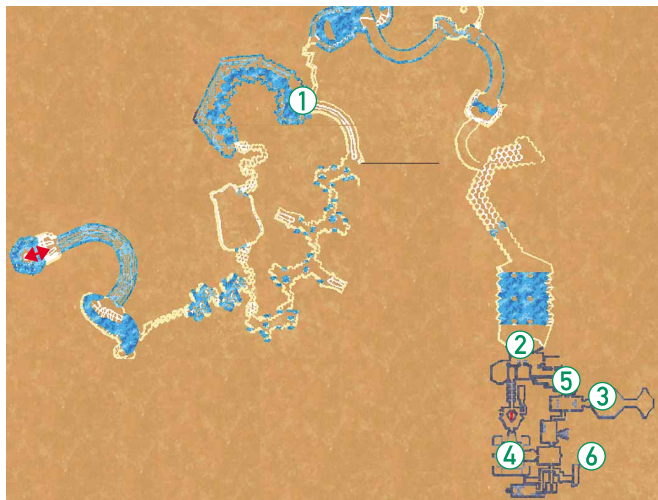


Wald von Gladstone: Die Portale zu den anderen Welten erscheinen nach und nach.

Der weiße Turm

BLITZDOLCH *einsetzen*

TIP 7: Folgen Sie einfach dem einzig möglichen Weg. Bei der Höhle (1) führt ein leicht zu übersehender



Der weiße Turm: Die Festung der Amazonen birgt eine Menge Rätsel.

Mini-Gang weiter. Die starken Schlangenmonster reagieren empfindlich auf Elektrizität und Säure – setzen Sie Blitzdolche ein, falls Sie welche haben.

Alle **HÜHNER** *töten*

TIP 8: Bei (2) ist der Turm der Amazonen. Sprechen Sie mit der ersten, die Sie treffen. Die Nester der Feuerhühner müssen alle zerstört werden, ehe Sie Ihre Belohnung einfordern können. Suchen Sie den Turm sorgfältig ab – die meisten Flatterviecher hausen in der Gegend um (3). Die letzten verstecken sich in den Ecken des Raumes bei (4). Drücken Sie den Knopf an der Westwand, um die Biester zu erreichen.

Die **EISAXT** *finden*

TIP 9: Bei (5) stehen vier Kerzen. Entzünden Sie die mit dem Funkenzauber, und verschieben Sie die Ständer in die gegenüberliegenden Nischen. Die richtige Reihenfolge ist: blau, grün, rot, violett (von links nach rechts). Nun erscheint eine Treppe. Oben finden Sie im linken Raum die Eisaxt.

Amazonen **NICHT** *angreifen*

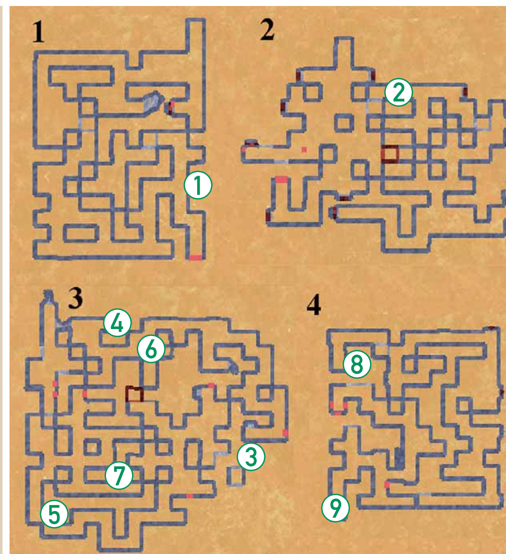
TIP 10: Vorsicht – achten Sie darauf, in den Kämpfen keine Amazonen zu verwunden, sonst haben Sie den ganzen Stamm gegen sich. Der Auftrag kann aber trotzdem erfüllt werden. Wenn Sie mit den Amazonen gekämpft haben, greift die Anführerin Sie im Thronsaal (6) an, nachdem alle Hühner erledigt sind. Wenn Sie die Damen geschont haben, werden Sie ins Boudoir geführt. Durch einen Klick auf die Spiegelscherbe geht's zurück zur Drarakelhöhle.

Die Drarakelhöhle

Der Weg durch das **LABYRINTH**

TIP 11: In die Höhle hineinzugelangen war diesmal einfach, raus wird's dafür um so langwieriger. Die vier Ebenen des Dungeons sind recht geradlinig. Achten Sie immer auf feuerspuckende Gesichter an den Wänden, und meiden Sie die dazugehörenden Bodenplatten. Die Knöpfe bei (1) und (2) öffnen nahegelegene Wände. Wenn Sie nicht über das Loch springen wollen, können Sie es mit dem Schalter bei (3) verschieben. Diebe knacken das Schloß des Wandfachs (4) und nehmen den »Kleine Klinge«-Zauber an sich. Ein im Schatten verborgener Knopf (5) räumt den weiteren Weg frei. Achtung: Bei (6) stößt Sie ein unsichtbares Kraftfeld in den südlichen

Vorsicht **KRAFTFELD**



Drarakelhöhle: Schauen Sie nach den rosa Schaltern.

Gang; ein beherzter Sprung hilft aus der Klemme. Die Leiter zur vierten Etage befindet sich bei (7). Nun müssen Sie über einige Streben (8) balancieren, um bei (9) endlich wieder das Tageslicht zu erblicken.

Wieder im Wald

Ins Schloß zu **LUTHER**

TIP 12: Reisen Sie zurück nach Gladstone, sprechen Sie mit den Gilden, und erfüllen Sie nach Belieben die Aufträge, falls Sie welche bekommen. Im ersten Stock wartet Luther auf dem Balkon. Wenn Sie mit ihm reden, erhalten Sie ein tolles Schwert. Sie werden nie wieder eine andere Waffe benötigen.

Zur **VULKAN-WELT**

TIP 13: Ihr nächstes Reiseziel sind die Vulkanhöhlen, die Sie schon von Ihrem Gespräch mit dem Drarakel kennen. Auf der Waldkarte (siehe vorige Seite) finden Sie das Portal bei (1). Achtung: Falls Sie noch keinen Heilzauber können, sollten Sie sich in der Klerikergilde die »Kleine Heilung« leisten – in der folgenden Welt fällt man leicht in Lava.

Die Vulkanhöhlen

VULKANE *zerstören*

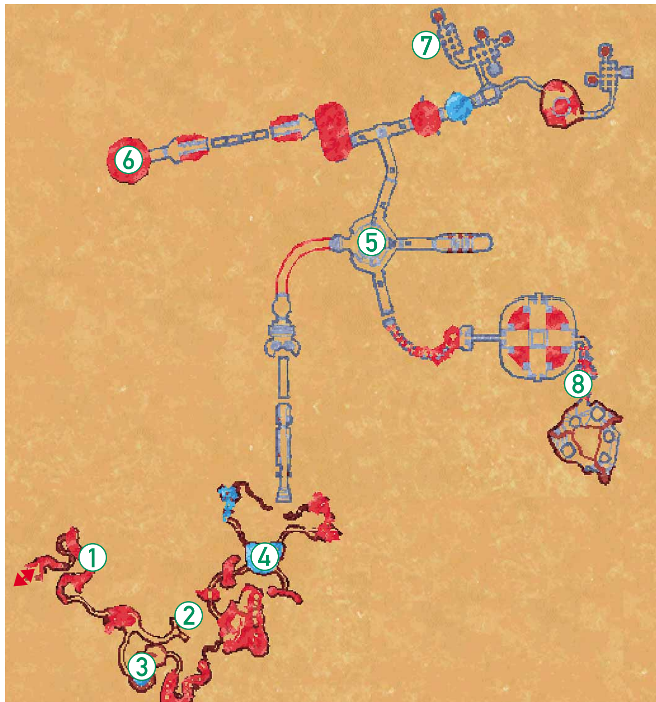
TIP 14: Folgen Sie dem einzigen Weg. Das Monster bei (1) können Sie getrost ignorieren – oder der Erfahrungspunkte wegen töten. Gehen Sie nach dem Lavasee in die linke Höhle, wo Sie den Minivulkan bei (2) und den zwischen den Eingängen zerschlagen. Danach geht's durch den rechten Gang weiter.

Über die **SÄULE**

TIP 15: Das nächste Problem ist die Steinsäule im Wasser (3). Falls die sich nicht bewegt, haben Sie vergessen, die Vulkane zu zerstören (Tip 14). Springen Sie auf die Säule, warten Sie, bis sie ganz unten ist, und hüpfen Sie hinüber zur Höhle im Norden. Durch die geht's weiter bis zum Felsenturm bei (4). Springen Sie von dort nach Norden hinüber – der Weg im Südosten führt in eine Sackgasse.

Nach **SÜDEN** *abbiegen*

TIP 16: Der folgende Weg ist geradlinig. Gehen Sie immer weiter, bis Sie in einen großen Raum gelangen (5). Nehmen Sie von dort den südlichen Ausgang. Das ganze Gebiet im Norden ist zur Lösung



Die Vulkanhöhlen: Im nördlichen Teil gibt's einiges abzustauben (6,7).

des Levels unwichtig. Allerdings finden Sie bei (6) einen Zauber und bei (7) ein Amulett.

Kampf gegen den **DRACHEN**

TIP 17: Bei (8) treffen Sie die Drachendame wieder. Diesmal müssen Sie kämpfen, allerdings regeneriert sich die Lady im Lavapool. Legen Sie den Feuersee trocken, indem Sie an allen Zuflüssen die Minivulkane demolieren. Nun ist Morphera verwundbar.

Wieder im Wald

GLADSTONE *durchsuchen*

TIP 18: Besuchen Sie wie üblich Ihre Freunde in den Gilden. Übrigens lohnt es immer, nach jeder Dimensionsreise ein bißchen durch Gladstone zu stöbern. Dort sind nach jedem Auftrag neue Räume zugänglich, die vorher versperrt waren. Besuchen Sie auch das Schloß, wo Sie im Thronsaal mit dem König sprechen. Der Eingang zur nächsten Welt hat sich ganz im Norden der Waldkarte bei (5) aufgetan.

Audienz beim **KÖNIG**

Die Unterwelt

NOTENBLATT *einstecken*

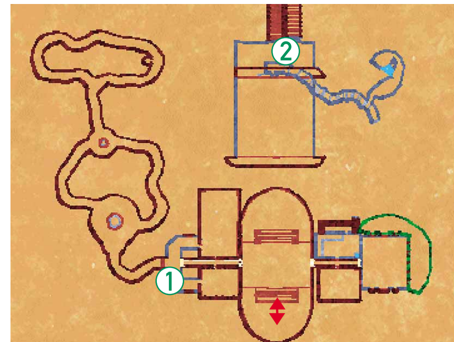
TIP 19: Gehen Sie in der Halle durch die Tür nach Westen. Bei (1) finden Sie im Regal ein Notenblatt. Im Garten gibt's eigentlich nichts wichtiges; um ihn wieder verlassen zu können, müssen Sie dem Zombie-Gärtner seinen Kopf bringen. Das gute Stück liegt zufällig in der Nähe herum.

In den **KELLER**

TIP 20: Nehmen Sie die östliche Tür in der Halle. Durch die Küche geht's in den Keller. Das Loch im Boden führt in den Weinkeller. Stecken Sie dort unbedingt eine Weinflasche ein.

Auf der **EMPORE**

TIP 21: Betreten Sie den großen Ballsaal im Norden. Zwischen den beiden Fahrstühlen führt übrigens eine Geheimtür in den Keller. Fahren Sie nach oben zur Empore. Durchsuchen Sie dort systematisch alle Räume bis auf den hinter der Tür im äußersten



Unterwelt: Hüten Sie sich vor den giftigen Flatterviechern.

Südosten. Nun sollten Sie einen Uhrschlüssel und zwei Gläser haben. Im Minizimmer an der Nordostecke hängt eine Lampe an der Decke. Klicken Sie mit einem Glasbecher drauf, um das Öl zu entnehmen – das wird Ihnen gleich helfen.

Den **BRAND** *verhindern*

TIP 22: Jetzt gehen Sie in den südöstlichen Raum, den Sie bisher ausgelassen haben. Im Schrank ist eine Geisterfrau, die Sie um Hilfe bittet. Rennen Sie nach dem Gespräch in den übernächsten Raum, und klicken Sie dort mit Ihrem zweiten Glas auf die Lampe. Sie haben den Brand verhindert und können im Schrank einen Schild als Belohnung abholen.

So lösen Sie das **UHREN-RÄTSEL**

TIP 23: In der großen Halle benutzen Sie Ihren Schlüssel dreimal mit der großen Standuhr. Dann gehen Sie um die Fahrstühle herum zum Klavier (2). Geben Sie dem Geist erst das Notenblatt, dann die Weinflasche. Die tanzenden Paare bewegen sich jetzt langsam durch die Tür an der Nordwand.

So besiegen Sie den **DÄMON**

TIP 24: Das Treppenhaus im Norden führt direkt zum Endgegner. Schlagen Sie nicht auf den Sensendämon ein: An der gegenüberliegenden Seite des Raumes steht eine Uhr. Wenn Sie an der wieder dreimal den Schlüssel benutzen, wird der unheimliche Unhold verwundbar. Ein paar ordentliche Schwerthiebe verschaffen Ihnen die kostbare Scherbe.

Zurück in Gladstone

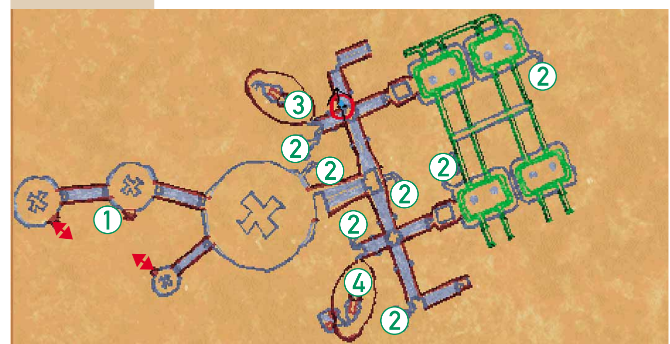
Nach **RU-LOI**

TIP 25: In Gladstone sieht's mittlerweile sehr ungemütlich aus. Halten Sie sich dort nicht lange auf, und nehmen Sie das Portal bei (6) zur nächsten Welt (siehe Karte »Wald von Gladstone« bei Tip 6).

Die Welt der Ru-Loi

Schnell durch den **SUMPF**

TIP 26: Laufen Sie durch die Höhlen in das Sumpfgebiet und dort Richtung Nordosten, bis Sie an eine Tür kommen. Nun können Sie das auf der Karte unten abgebildete Gebiet bei (1) betreten.



Ru-Loi-Welt: Achten Sie darauf, alle Regenerationspunkte (2) zu zertrümmern.

REGENERATION *verhindern*

TIP 27: Gehen Sie systematisch vor: Zerstören Sie alle Regenerationspunkte (2) der Ru-Loi, ohne den im äußersten Nordosten zu vergessen. Wenn Sie nun einen Ru-Loi-Krieger erledigen, verliert er eine Hand. Damit können Sie die Türen bei (3) und (4) öffnen.

Die **AMAZONE** *befreien*

TIP 28: Die Zellentür der Amazone öffnen Sie, indem Sie mit einem Traumsplitter (liegen zuhauf im Sumpf) auf den Schalter klicken. Allerdings greift die undankbare Dame Sie bloß an – Frechheit!

Kampf den **KAPSELN**

TIP 29: Öffnen Sie mit der Ru-Loi-Hand die Tür bei (3). Durch die Gänge kommen Sie zum Kollektiv. Greifen Sie das Biest nicht an, sondern erledigen Sie alle fliegenden Kapseln, derer Sie habhaft werden können. Nun gehen Sie zurück und nehmen die Tür bei (4). Dies ist ein anderer Weg zum Kollektiv. Töten Sie auch hier die Kapseln. Erst wenn keine mehr herumschwirren, nehmen Sie sich die im Pool und dann den Führer der Ru-Loi selber vor.

Wieder im Wald

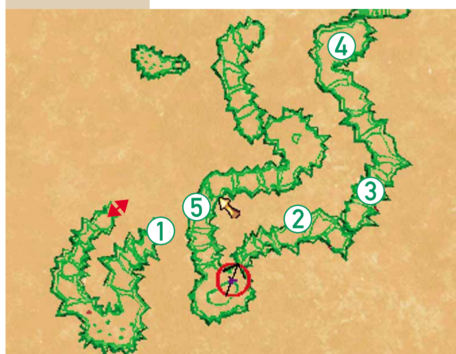
Zur **SCHERBENWELT**

TIP 30: Bei (8) hat König Richard sein Feldlager aufgeschlagen, das einen Besuch wert ist. Die letzte fremde Dimension ist die verseuchte Scherbenwelt. Den Eingang finden Sie auf der Waldkarte bei (7).

Die Scherbenwelt

Der Weg zum **TEMPEL**

TIP 31: Der Weg durch die Scherbenwelt ist etwas kompliziert. Wir beschreiben die schnellste Route: Rennen Sie durch die Schlucht zur Höhle (1). Dahinter folgt eine Brücke, noch eine Höhle, wieder eine Brücke und die dritte Höhle. Schließlich landen Sie auf einem hohen Plateau (2). Schauen Sie nach Süden. Ein mutiger Sprung bringt Sie auf das niedrigere Plateau rechts. Danach folgt wieder eine Höhlentour, die bei (3) endet. Klettern Sie auf den Boden, und folgen Sie der Schlucht nach Norden. Bei (4) gelangen Sie per Kletterranke eine Ebene höher. Der Hohlweg führt zum Tempel.



Scherbenwelt: Bei (5) wartet ein fettes Sparschwein.

Das **SCHWEIN** *schlachten*

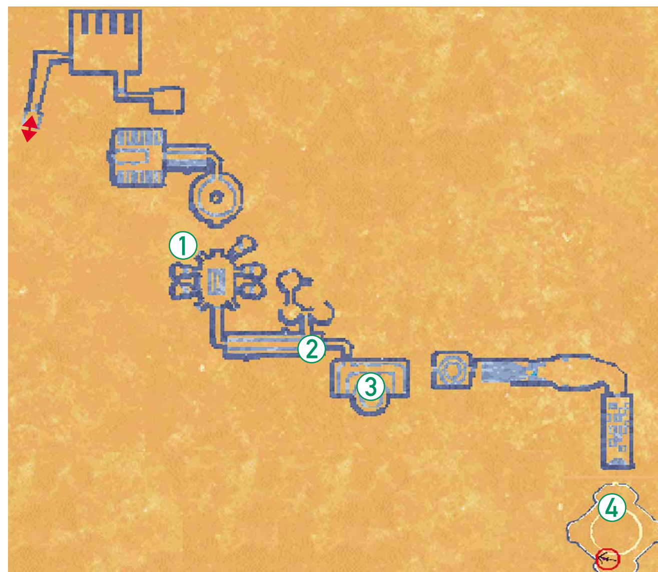
TIP 32: Abseits vom Hauptpfad warten allerdings noch einige Schätze auf ihre Entdeckung. Der größte ist das Sparschwein bei (5). Wenn Sie es zerschlagen, erhalten Sie 100.000 Goldstücke.

So geht's zum **COMPUTER**

TIP 33: Der Weg durch den Tempel von Nod: Folgen Sie dem logischen Hauptpfad. Bei (1) entdecken Sie ein Auge, mit dem Sie die Tür bei (2) öffnen können. Das Kraftfeld bei (3) zerstören Sie, indem Sie alle Terminals im Raum zertrümmern. Cabal ist bei (4).

Computer **BESIEGEN**

TIP 34: Um Cabal sein Kraftfeld zu nehmen, zerschlagen Sie alle Defensivstationen. Beschießen Sie danach am Computer die roten Schaltflächen, bis sie verschwinden. Danach heißt es fliehen, denn die ganze Anlage ist auf Selbstzerstörung geschaltet.



Tempel von Nod: Merken Sie sich den Weg – zurück muß es schnell gehen.

Der Weg nach **DRAUSSEN**

TIP 35: Im wesentlichen gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind. Im Raum bei (3) klettern Sie allerdings in einen Luftschacht. Der führt zu einer Nische über einem Abgrund. Schießen Sie die Selbstschußanlagen ab, und drücken Sie den Knopf rechts. Nun können Sie die Brücke überqueren. Laufen Sie draußen zurück zum Portal.

Der Endkampf

Zur **DRARAKELHÖHLE**

TIP 36: Zurück im Wald, geht's zur Höhle des Drarakels. Auf dem Weg durch die Höhle finden Sie rechts vor der Brücke einen Raum. Darin sind vier Schlitze. Werfen Sie in jeden 25.000 Goldstücke, falls Sie in der Scherbenwelt das Schwein geschlachtet haben. Nun haben Sie alle Zaubersprüche, die es gibt.

Der **ENDKAMPF** *gegen Jakel*

TIP 37: Jakel ist mit der Reparatur des Spiegels gar nicht einverstanden und teleportiert Sie in einen düsteren Teil der Drarakelhöhle. Dort wimmelt es nur so von Rißhunden, die aus verschiedenen Portalen in das Gewölbe drängen. Die Dimensionstore können Sie mit der Rune schließen. Nehmen Sie zunächst den Aufzug nach unten, und drehen Sie im angrenzenden Raum am Kettenrad. Fahren Sie nun mit den Aufzügen in die oberste Kammer. Wenn Ihnen schleimige Barrieren den Weg versperren, müssen Sie zuerst Jakel aus dem Raum vertreiben. Über die Brücke gelangen Sie in einen Saal, in dem Sie von einer Schar Skelettwächter angegriffen werden. Sind die besiegt, stellt sich Jakel zum Endkampf. Schicken Sie den Kapuzenträger ein für alle Mal ins Jenseits.

Dimensionstore **SCHLIESSEN**

JERON *erledigen*

TIP 38: Achtung, nach dem Abspann geht's noch weiter! Verlassen Sie nun die Höhle. Im Wald von Gladstone begegnen Sie Jeron, der schändlicherweise mit den Kronjuwelen über die Grenze fliehen will. Erledigen Sie den Haderlump. Glückwunsch, Sie haben das Königreich Gladstone gerettet. GUN



Jagd auf den Frauenräuber

Silver

Weil der fiese Herrscher seine Angetraute entführt, sieht Held David rot. Unsere Lösung hilft bei der Rettungsaktion.

Auch wenn das Hauptaugenmerk in Infogrames' Action-Rollenspiel Silver auf den zahlreichen Kämpfen liegt, hindert doch das eine oder andere Rätsel unseren Helden David am Vorwärtskommen. Unsere Lösung ebnet ihm den Weg zum Oberschurken und verrät, wie er mit den Zwischengegnern (S.168) zu Rande kommt.

Akt 1

Zuerst: **KAMPF-TRAINING**

TIP 1: Laufen Sie ins Haus, und nehmen Sie Schwert und Schild aus der Truhe. Damit üben Sie im Vorgarten mit Opa ein paar Schläge. Prompt platzt Fuge in die Szene und kidnappt Jennifer. Kämpfen Sie sich bei der Verfolgung bis zum Hafen durch. Zu spät – die Übeltäter flüchten.

ESSEN *kaufen*

TIP 2: Weiter geht's zu den Kasernen: Nach unten aus dem Hafen und nach rechts in die Festung. Erledigen Sie alle Gegner, und stocken Sie Ihre Nahrungsvorräte beim Händler auf. Laufen Sie zweimal nach rechts, durch das blitzespuckende Tor, dann nach rechts oben und weiter nach links. Prompt laufen David und Opa einer Gruppe Rebellen in die Arme.

REBELL *werden*

TIP 3: Im Rebellenlager sprechen Sie mit dem Anführer Duke und allen Leuten; die beiden Kämpfer in der linken Ecke bringen Ihnen die Spezialfähigkeit »Spinnennetz« bei. Bevor Sie aufbrechen, nehmen Sie noch die Fackel neben dem Lagerfeuer auf; damit können Sie die Höhle unterhalb und rechts des Lagers betreten und den Jungen verscheuchen.

In der **BIBLIOTHEK**

TIP 4: Durch die Höhle gelangen Sie zur Bibliothek. Innen wird einer der Gelehrten gerade von einer Horde Kobolde gepiesackt; töten Sie das lästige Pack. Nach einem kurzen Plausch mit dem Professor nehmen Sie die linke Tür in Richtung Teleskop.

Dem gelben **KOBOLD** *folgen*

TIP 5: Kämpfen Sie sich von Raum zu Raum nach oben, indem Sie dem gelben Kobold folgen. Unterwegs treffen Sie seine unterschiedlichen Artgenossen: Kobolde mit einer Tröte sollten Sie zuerst erledigen, da sie Verstärkung herbeirufen könnten; Gegner auf Schränken müssen Sie mit der Schleuder beschießen; fliegender Kobolde erwehren Sie sich am besten mit einem beherzten Rundumschlag.

In die **SCHATZ-KAMMER**

TIP 6: Wenn sich der gelbe Kobold ergibt, schützen Sie ihn vor seinen Kollegen und folgen ihm bis zur Schatzkammer. Öffnen Sie die Truhe. Der gelbe Winzling flieht; wenn Sie hinterherlaufen, müssen Sie ihn als ersten Hauptgegner bezwingen. Folgen Sie Ihrem Großvater durch die Tür.

OPAS *Ende*

TIP 7: Professor Terronus klärt David über das Teleskop auf und teleportiert die ganze Gruppe zurück zum Eingang; vorher schnappt sich David aber aus der Truhe das Eisschwert. Opa fällt im Kampf gegen Fuge; Sie zügeln aber Ihre Rachsucht und folgen Terronus nach rechts, ohne Fuge zu attackieren.

Kämpfe im **KELLER**

TIP 8: Kämpfen Sie sich durch die Kobold-Masse bis zum Garten durch. Links geht's zum Aufzug, der in den Keller fährt. Im Boiler sprechen Sie mit dem Hausmeister, von dem Sie den Silberschlüssel erhalten. Tiefer im Erdinneren stoßen Sie auf eine Kreuzung, auf der ein unsichtbarer Kobold-Schamane ständig Golems wiederbelebt; töten Sie zuerst die kleine Nervensäge und dann die Felsmonster.

Eisschwert gegen den **DÄMON**

TIP 9: Rechts begegnen Sie Professor Buzuki; in seinem Lager, das der Silberschlüssel öffnet, finden Sie einen Chaostrank. Im linken Höhlentrakt wartet der Endgegner der Bibliothek. Verstecken Sie sich vor den Feuerbällen des Dämons hinter den Felsspitzen, und erledigen Sie die fliegenden Kobolde. Wenn der Gegner Energie sammelt (rote Funken fliegen auf ihn zu), können Sie ihn mit einem Schuß aus dem Eisschwert verletzen. Nach dem Kampf gegen den Dämon bringt Terronus Sie automatisch zurück zum Teleskop, mit dem Sie das Schiff mit den Frauen auf der Fahrt nach Rain beobachten.

Akt 2

In den Gassen von **RAIN**

TIP 10: Betreten Sie zusammen mit Sekune die Stadt. An der T-Kreuzung nehmen Sie zunächst den Weg nach rechts und lassen Sekune im nächsten Bild mit dem Bogen aufräumen. Sammeln Sie die Vorräte ein. Gehen Sie zurück zur Kreuzung und nach unten. Die Kämpfe in Rain sind hart; am besten lichten Sie große Gegnermassen zunächst mit dem Bogen und vertrimmen die restlichen Feinde mit dem Schwert.

Mit alter **DAME** *reden*

TIP 11: Laufen Sie von der Kreuzung aus nach unten, rechts oben, unten, rechts unten, oben, rechts und unten. Auf dem Platz treffen Sie eine alte Dame, die nach einem Gespräch den Teddy ihres verlorenen Sohnes rausrückt. Weiter nach links, rechts und oben gelangen Sie zu Othias' Turm und treffen dort den Duke. Gemeinsam geht's zurück ins Lager.

Akt 3

FEUERKUGEL *von Othias*

TIP 12: Buzuki führt Sie zum Orakel. Dort erhalten Sie eine Aufgabe (alle Magiekugeln finden), ein Horn und eine Karte vom Duke. Damit reisen Sie zurück zu Othias' Turm und öffnen das Kraftfeld mit Hilfe des Horns. Othias gibt Ihnen nach einem Gespräch die erste Kugel (Feuermagie). Greifen Sie ab jetzt bevorzugt mit Magie an, weil sich dadurch Ihre Zauberfähigkeiten nach und nach verbessern.

VIVIENNE *verstärkt die Gruppe*

TIP 13: Reisen Sie per Karte zu Davids Haus. Nach rechts, oben und rechts gelangen Sie zur Hütte der Kämpferin Vivienne, die sich Ihrer Gruppe gerne anschließt. Kämpfen Sie sich zweimal nach links bis zum Bürgermeister von Rain durch, der nach kurzer Rangelei einen Stadtschlüssel zurückläßt.

EIS *gegen Feuer*

TIP 14: Zwei Bilder weiter links trifft David auf ein Feuerelementar. Dessen Feuerbälle prallen an dem Felsen ab, wenn unser Held sich dahinter verbirgt. Mit dem Eisschwert können Sie den Hitzkopf langsam niederschießen. Ist der Gegner bezwungen, hindert eine Feuerwand David am weiteren Vordringen. Machen Sie sich auf den Rückweg nach Rain.

TAVERNE *besuchen*

TIP 15: Von der Kreuzung am Stadteingang führt ein Weg nach oben zum verschlossenen Stadttor. Der Stadtschlüssel hilft, und Sie können sich bis zur Taverne durchkämpfen. Kaufen Sie dort Randalphs Feuerschwert, Alberts Informationen und die verfluchte Dublone von Jonah. Wenn Sie Jug ansprechen, bietet er seine Mithilfe an; wenn Sie möchten, können Sie ihn in die Party aufnehmen.

Angus hütet die **EISKUGEL**

TIP 16: Reisen Sie zurück zum Orakel, und laufen Sie nach unten ins verschneite Winter. Die Tür öffnen Sie mit dem Stahlschlüssel. Betreten Sie im nächsten Bild die Höhle, und schlagen Sie sich bis zur Flügeltür durch. Die wird vom Eisriesen Angus bewacht, den Sie mit Feuermagie erledigen. Hinter dem Tor wartet die Eiskugel auf ihren neuen Besitzer.

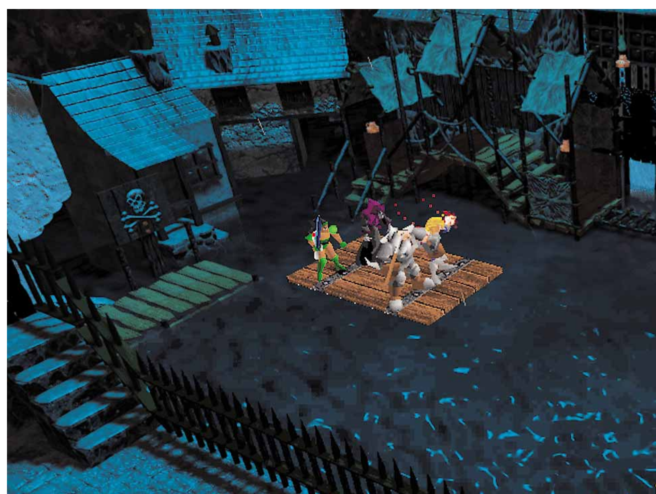
Akt 4

Gespräch mit **VELDING**

TIP 17: Zurück im Rebellenlager schickt Sie ein Bote zu Professor Velding in die Bibliothek. Der Gelehrte kennt den Fundort der Heilkugel und verweist Sie an den Magier Thadaeus in Rain.

SILBER *von Albert*

TIP 18: Reisen Sie zu Othias' Turm, und gehen Sie nach unten rechts, unten, links, links und unten. Das Tor öffnen Sie mit dem Gong: drei Schläge – Pause – zwei Schläge – Pause – ein Schlag. Dahinter treffen Sie wieder auf Albert, der Ihnen Silber verkauft. Damit bezwingen Sie den Werwolf im nächsten Bild mit Leichtigkeit. Der Bootsmann bringt Sie für die verfluchte Dublone zu Thadaeus, mit dessen U-Boot Sie automatisch nach Spires fahren.



Tip 18: Der knöcherne Bootsmann verschifft Sie – gegen bare Münze.

Heilkugel vom **DRACHEN**

TIP 19: Spires ist ziemlich geradlinig: Räumen Sie Raum um Raum frei, und nehmen Sie unterwegs aus einer Kiste das Amulett »Infernum Exstinguere« mit. Schließlich treten Sie gegen den Wasserdrachen an (siehe Kasten »Harte Brocken«). Als Belohnung für den Sieg winkt die Heilkugel.

Akt 5

Sumpf und **MONSTER**

TIP 20: Reisen Sie nach Verdante zum Feuerbaum, und löschen Sie die Flammen mit dem Infernum Exstinguere. Im Sumpf halten Sie sich links, bis Sie dem übel gelaunten Tarrasque gegenüberstehen. Das Biest verwunden Sie mit Eismagie, wenn es gerade Energie sammelt. Nach dem Kampf erhalten Sie den Blitzstab und den Bronzeschlüssel. Über die rechte Hälfte des Sumpfes erreichen Sie schließlich das Kloster.

CAGEN *muß mit*

TIP 21: Der Mönch Cagen ist ein sehr nützlicher Begleiter; Sie sollten ihn in Ihr Team aufnehmen. Vermöbeln Sie im Kloster die verrückten Mönche, bis Sie auf einen meditierenden Betbruder treffen. Der braucht eine Frage, über die er nachgrübeln kann.

FRAGE *vom Professor*

TIP 22: Ein Abstecher in die Bibliothek hilft weiter: Professor Whittle hat die Frage des Lebens ausgegraben und überläßt sie Ihnen großzügig. Damit kehren Sie zum Mönch zurück und erhalten einen magischen Trank. Davids Vision ist überaus real: Den Holzschlüssel, den der Maler Rueben bei seinem Ableben verliert, kann Ihr Held mitnehmen.

Der Nachlaß von **RUEBEN**

TIP 23: Reisen Sie wieder zu Davids Haus, gehen Sie diesmal aber stur nach rechts. Schließlich erreichen Sie die Wassermühle des Malers Rueben, die Sie mit dem Holzschlüssel aufsperren. Innen finden Sie den magiebegabten Chiaro, den Sie auf Wunsch in die Party aufnehmen können. In Ruebens Nachlaß entdecken Sie außerdem die Blitzkugel.

Akt 6

Den **PALAST** *besuchen*

TIP 24: Nun steht ein erneuter Abstecher ins eisige Winter auf der Tagesordnung. Erforschen Sie die

verschneite Landschaft, bis Sie vor dem Palast von Silvers Tochter Glass stehen. Das Eingangsportal öffnet David mit dem Bronzeschlüssel.

DRACO besiegen

TIP 25: Schlagen Sie sich bis zum Thronsaal durch. Dort wartet Glass' Schoßtier Draco auf eine Tracht Prügel (siehe Extrakasten). Hinter dem Saal führt ein Steg auf einen Turm, in dem Sie den Barackenschlüssel und den Erdzauber finden.

EISPALAST durchsuchen

TIP 26: Zurück im Thronsaal entdeckt David rechter Hand einen Geheimraum. Eine Truhe enthält den Juwelenschlüssel. Damit sperren Sie zwei Räume weiter die Tür auf und entnehmen den Truhen das »Amulett of Seeing« und den Eisschlüssel. Letzterer öffnet eine Tür im Eingangsbereich des Palasts, hinter der eine Golem-Spruchrolle und ein schlagkräftiger Kriegshammer verborgen sind.

Akt 7

In die KANALISATION

TIP 27: Wieder im Lager, erfahren Sie, daß der Duke gefangengenommen wurde. Fat Bob verrät ein Paßwort, mit dem man in die Kanalisation kommt. Reisen Sie zur Taverne. Dort sprechen Sie mit dem Wirt, der Sie nun in seinen Keller läßt. Zwei Bilder weiter hindert ein Tor das Vorankommen. Wenn Sie mit einer Schußwaffe die Glocke an der Decke treffen, öffnen sich die Türflügel.

RAIN trockenlegen

TIP 28: Durchkämmen Sie die Kanalisation, bis Sie auf einen Mechanismus im Boden treffen. Den benötigten Rohrschlüssel erreichen Sie über die Wendeltreppe einen Bildschirm weiter rechts. Damit betätigen Sie den Mechanismus, um das überschwemmte Rain trockenzulegen.

SÄUREKUGEL vom Rattengott

TIP 29: Laufen Sie weiter nach rechts. Unterhalb der Rattenstatue treffen Sie auf den Rattengott; der ist mit Erdmagie verwundbar, während er Energie sammelt. Damit er das tut, müssen Sie seinen Schlägen mehrmals ausweichen. Nach seinem Ableben hinterläßt der Riesennager die Säurekugel.

GEFÄNGNIS-Einbruch

TIP 30: Durch den Ausstieg aus der Kanalisation landen Sie in Lower Rain. Gehen Sie zum Bootsmann, der mangels Arbeit verschwunden ist: Das Wasserbecken ist ausgetrocknet. Jetzt können Sie nach oben in Richtung Gefängnis laufen. Bevor Sie die Tür mit dem Barackenschlüssel öffnen, nehmen Sie dem Gnom ein Bild weiter links den Unsichtbarkeitsring ab.

HEBEL anschießen

TIP 31: In Chains laufen Sie bis zum Kerker; dort treffen Sie den Gefangenen Jeremiah, der einen Goldschlüssel nach unten wirft. Die Brücke lassen Sie mit einem gezielten Schuß gegen den Hebel auf der anderen Seite herunter. Am Fuß der Treppe treffen Sie auf den Echsenwächter, dem Sie nach dem Kampf den Goldschlüssel abnehmen.

RACHE für Opa

TIP 32: Links treffen Sie Duke in seiner Zelle. Auf der Suche nach einem Schlüssel läuft David nach oben, zieht an der Toilettenschnur und nimmt die Treppe nach unten. Einige Räume und zahlreiche Kämpfe weiter stehen Sie endlich dem Opamörder Fuge gegenüber. Rächen Sie Ihren Großvater, und bewaffnen Sie sich mit Fuges Doppelschwertern. Nehmen Sie außerdem den Halbmondschlüssel an sich, und verlassen Sie den Saal durch die Tür oben links.

Der TEDDY hilft

TIP 33: Zwei Zimmer weiter besiegen Sie einen Trupp Wächter, die den Zellenschlüssel hinterlassen. Außerdem entdecken Sie in einer Zelle den Gefangenen Moss. Wenn Sie ihm den Teddy in die Hand drücken, schwirrt er glücklich ab. Kehren Sie dann zu Duke zurück und befreien Sie ihn.

Mit GLASS sprechen

TIP 34: Nach einem kurzen Disput statten Sie gemeinsam Glass' Palast einen Besuch ab, um die Dame zur Rede zu stellen. Glass erweist sich als kooperativ und schickt David nach Deadgate zu einem Plausch mit den Verblichenen. Ins Totenreich gelangen Sie per Schiff: Im Hafen von Verdante wartet schon Kapitän Jonah, der für die stattliche Summe von 300 Gold eine Überfahrt organisiert.

Mit Johns SEELE reden

TIP 35: Bahnen Sie sich einen Weg durch die Toten, bis Sie auf die Seele von John treffen, die den Namen des Verräters preisgibt. Laufen Sie zweimal nach rechts unten, und helfen Sie dem Geist gegen seine Peiniger, um den Steinschlüssel zu bekommen.

Tip von LEARY

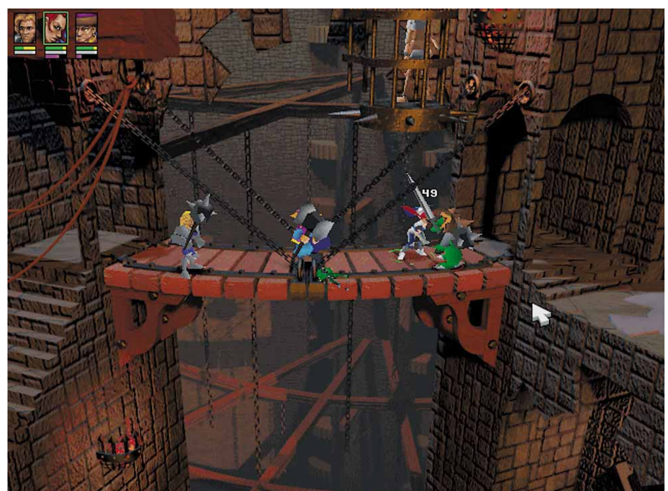
TIP 36: Erforschen Sie Deadgate, bis Sie auf eine verschlossene Pforte stoßen. Davor treffen Sie den Geist von Professor Leary, der Ihnen von einer versteckten Ausgrabungsstätte in Haven erzählt.

ZEITKUGEL finden

TIP 37: Kehren Sie zurück ins Rebellenlager. Moss' Mutter gibt Ihnen aus Dankbarkeit einen »Ring of Resist Magic« mit. Nehmen Sie den Durchgang nach Norden, und laufen Sie zu den Wasserkaskaden. Dort öffnet David einen neuen Weg nach rechts. Folgen Sie dem Pfad, und halten Sie sich anschließend oben, unten und links unten. Auf der verlassenen Ausgrabungsstätte entnehmen Sie der Truhe die Zeitkugel und den verrosteten Schlüssel.

Erst die Schergen, dann den BOSS

TIP 38: Gehen Sie nach links oben, links und rechts unten. Hier treffen Sie auf den Plague King, den Sie im Kampf bezwingen müssen. Um ihn zu erwischen, erledigen Sie zuerst alle Schergen, die er herbeiruft. Mit dem Eisenschlüssel öffnen Sie das Git-



Tip 31: Die Brücke im Kerker lassen Sie per Schuß auf den Hebel herunter.



Tip 38: Der Weg zum Plague King führt durch gut bewachte Landschaften.

tertor im Hintergrund und finden in der Truhe den Knochenschlüssel nebst zweiter Golem-Schriftrolle.

Monster **SICHTBAR** *machen*

TIP 39: Mit dem eben gefundenen Schlüssel läßt sich das Portal in Deadgate öffnen, durch das Sie nach Atro gelangen. Die fiesen Monster können Sie nur treffen, wenn Sie sie mit dem Amulett of Seeing sichtbar machen. Einige Räume weiter wartet bereits die übelgelaunte Dead Queen auf unsere Heldengruppe. Ihren Magiebällen können Sie leicht ausweichen. Sobald sie besiegt ist, finden Sie im nächsten Saal die letzte Magiekugel: den Lichtzauber.

Akt 8

Einsatz des **ANALECTUS'**

TIP 40: Sobald Sie ins Rebellenlager zurückkehren, erscheint Glass und teleportiert David plus zwei Begleiter nach Metallon. Dort schlägt sich unser Held bis zu dem Raum durch, in dem ein Roboter an ihm vorbei das Zimmer verläßt. Folgen Sie ihm, und erobern Sie im Kampf das Analectus. Damit bahnen Sie sich einen Weg bis zum Balkon; wenn Sie das Analectus hier benutzen, fließt der Blutstrom durch die Schleuse ab. Auf dem Rückweg zum Teleporter stellt sich Ihnen der ausgebrochene Riesenroboter in den Weg.

Duelle mit **MAGIERN**

TIP 41: Gehen Sie weiter nach rechts. In den folgenden Kämpfen sollten Sie immer zuerst die herumteleportierenden Magier erlegen, am besten von fern per Zauber. Auch Glass' Wurfstern erweist sich als äußerst nützlich. Im Raum mit den zwei Kraftfeldern kommt der Halbmondschlüssel zum Einsatz. Fuges Schoßtier bewacht eine Truhe mit dem Granitschlüssel. Dieser beseitigt das zweite Kraftfeld, hinter dem der Magier Oberion David über Silvers wahre Absichten aufklärt: Die Frauen sollen geopfert werden!

Kampf gegen einen **GOTT**

TIP 42: Zornentbrannt stürmt David weiter und betritt schließlich Silvers Thronsaal. Der Erzbösewicht fällt in einem langwierigen Kampf (siehe Extrakasten), doch zur Rettung des Reichs ist noch eine letzte Schlacht zu schlagen: Der fiese Gott Apocalypse persönlich will in seine Schranken verwiesen werden. Ist der Höllenknecht geschlagen, darf David seine Liebste endlich wieder in die Arme schließen. CS

Harte Brocken

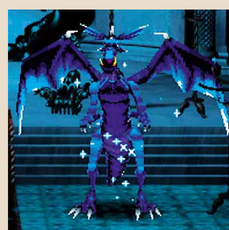
Die schwierigsten Boßgegner, und wie man sie besiegt.

Wasserdrache



Bewaffnen Sie David mit dem Eiszauber, und laufen Sie von der Mitte des Raums aus auf den Drachen zu, so daß seine Säurebälle Sie verfehlen. Feuern Sie mit der Eismagie von unten auf den Bauch des Ungeheuers, die einzig verwundbare Stelle. Rennen Sie sofort zurück zur Mitte; der Drache wechselt die Seite, und das Spielchen beginnt von vorn.

Draco



Draco hat eine Vielzahl verschiedener Attacken. Um sich davor zu schützen, stellen Sie sich einfach hinter einen Ihrer gefrorenen Gefährten. Keine Angst, wenn dessen Lebensenergie auf Null sinkt; er bleibt trotzdem als Eissäule stehen. Sobald Draco abhebt, um einen Eishagel loszulassen, laufen Sie schnell in eine Ecke des Raums. Kurz bevor Draco zu Boden springt, rennen Sie in Richtung der nächsten Ecke, damit die Eiszapfen Sie verfehlen. Wenn das Biest Energie sammelt (Funken fliegen auf ihn zu), brennen Sie ihm einen Feuerball auf die Schuppen.

Fuge



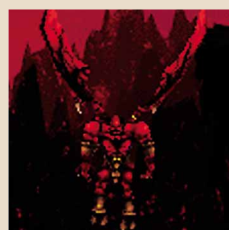
Fuge ist im Nahkampf beinahe nicht zu bezwingen. Beschießen Sie ihn deshalb sofort nach seiner Hohnrede mit allen Bomben, Pfeilen und Zaubern, die Sie parat haben. Krafttränke erhöhen den dabei erzielten Schaden. Nach dem Geschoßhagel sollte Fuge so weit geschwächt sein, daß Sie ihn mit ein paar Schwertstreichen endgültig ins Jenseits befördern können – Ihr armer Opa ist gerächt.

Silver



Hier ist Teamarbeit angesagt: Sie steuern Ihren besten Zauberer, stellen aber David in die Mitte des Raums. Sobald Silver einen Roboter beschwört, verstecken Sie sich hinter David; er wird sich mit dem Gegner prügeln, bis der umkippt. Jetzt schnappen Sie sich mit dem Zauberer die Manakugeln, heilen David und beschießen mit der restlichen Zauberkraft die Kugel an der Decke. Verwenden Sie dazu immer den passenden Zauber: Wenn die Kugel brennt, setzen Sie Feuermagie ein. Den nächsten Robo lassen Sie wieder David erledigen.

Apocalypse



Die meiste Zeit müssen Sie damit verbringen, Apocalypses Magieattacken auszuweichen. Die Feuerbälle können Sie mit dem Schild reflektieren. Wenn der Dämon landet, hacken Sie so schnell wie möglich auf ihn ein. Wehren Sie seine Schläge möglichst ab, da Sie Ihre Lebensenergie nicht auffrischen können.

Aktion Schönere Parks

Rollercoaster Tycoon

Nur zufriedene Besucher lassen ein Vermögen in Ihrem Park. Wir geben Ihnen Tips, wie Sie den Leuten noch mehr Geld aus der Tasche ziehen.

Mit Liebe zum Detail kommen Sie in Microproses Aufbauspiel Rollercoaster Tycoon zu glücklichen Besuchern und kräftigem Gewinn. Wir haben den Mikrokosmos Vergnügungspark für Sie unter die Lupe genommen und die wichtigsten Kniffe ausgearbeitet.

Attraktionenbau

In der **PAUSE** *planen*

TIP 1: Schalten Sie immer wieder in den Pausenmodus, um sich Übersicht zu verschaffen und im Kopf einen Bauplan zurechtzulegen. Das Bauen während der Pause ist zwar nicht möglich, aber Sie können Land kaufen oder Baurechte erwerben.

FERTIGE *Modelle sind auch nicht schlecht*

TIP 2: Das Erstellen eigener Bauwerke ist interessant, manchmal reicht jedoch die Zeit nicht aus, um komplizierte Eigenkonstruktionen zu entwerfen. Schaffen Sie sich zunächst schnelle Einnahmequellen, und greifen Sie in der Anfangsphase auf vorgefertigte Modelle zurück. Der Shuttle Loop beispielsweise benötigt wenig Platz und ist die reinste Geldmaschine. Aufwendige und längere Strecken sind zwar sehr attraktiv, haben aber auch einen relativ langsamen Umsatz, da es aufgrund der langen Strecke immer etwas dauert, bis der nächste Besucher zu seiner Fahrt kommt.



Tip 2: Der »Shuttle Loop« bringt schnellen Umsatz.

Eigenbauten **TESTEN**

TIP 3: Testen Sie Ihre selbstgebauten Attraktionen grundsätzlich. Achten Sie auf Erregungs-, Intensitäts- und Übelkeitsrate, wobei erstere am wichtigsten ist. Tunnel sowie Fahrten haarscharf an Bäumen und Felswänden vorbei locken an. Abrupte Kurven und hohe Geschwindigkeiten in Steilfahrten erzeugen hohe Übelkeits- und Intensitätsraten. Die Folge sind verschmutzte Gehwege und matte Besucher.

GELÄNDE *ausnutzen*

TIP 4: Nutzen Sie das Gelände, denn auf Erhöhungen bringen Attraktionen mehr als auf flachem Boden. Von Anhöhen ist der direkte Start in Steilstrecken möglich. Solange Ihre selbstentworfene Attraktion nicht eröffnet ist, entstehen Ihnen beim Abriß keine Kosten. Einmal erstellte Entwürfe lassen sich übrigens abspeichern und wiederverwenden.

Feinheiten

DETAILS *beachten*

TIP 5: Jedes Detail in Ihrem Park trägt zu einem guten oder schlechten Umsatz bei. Schöne große Statuen machen auf Ihre Attraktionen aufmerksam. Liebevoll abgegrenzte und ausgestattete Wege sind der Garant für einen langen Aufenthalt Ihrer zahlenden Kunden. Bäume spenden Schatten; dicht an Achterbahnen gepflanzt, steigern sie den Nervenkitzel. Themen sorgen für Abwechslung und steigern das Interesse der Besucher.


Tip 5: Eine solche Giraffe erzeugt Aufmerksamkeit.

Attraktionen im **WECHSEL**

TIP 6: Nicht jeder Besucher bevorzugt einen waghalsigen Todeslooping, viele mögen es geruhsamer. Je abwechslungsreicher die Palette Ihrer Attraktionen, desto breiter ist die Masse, die Sie ansprechen.

Nahrung und Sauberkeit

STÄNDE *richtig plazieren*

TIP 7: Die Plazierung Ihrer Stände ist neben den großen Attraktionen mit das Wichtigste für Ihre Vergnügungsstätte. Durstige, hungrige, erschöpfte oder schlechtgelaunte Besucher verlassen Ihren Park bald wieder. Achten Sie darauf, daß die Wege zum


Tip 7: Sorgen Sie mit Ruhezonen für das Wohlbefinden.

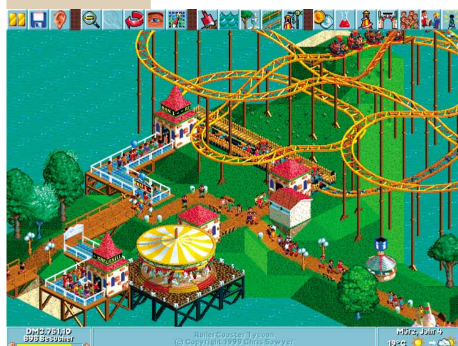
nächsten Imbiß oder der Toilette nicht zu lang werden. Bauen Sie keine Lebensmittelstände vor Achterbahnen mit hoher Übelkeitsrate, sonst sind Sie an den resultierenden Verschmutzungen selber schuld...

Routen **PLANEN**

Führen Sie Ihre Besucher gezielt an den besten Attraktionen vorbei, um sie anzulocken, und versorgen Sie Ihre Kundschaft vor allem dann mit Nahrung, wenn sie besonders lange anstehen mußte. Ausreichend Sitzgelegenheiten, Ruhezonen und Papierkörbe neben Ihren Ständen sollten Standard sein.

ÜBELKEIT *und Achterbahnen*

TIP 8: So bauen Sie den Ausgang Ihrer Achterbahn richtig auf: Toilettenhaus, Bank und Papierkorb sind dicht am Ausgang angesiedelt. Damit geben Sie Ihren magenschwachen Besuchern die Möglichkeit, sich rasch zu erholen. Denn die Sauberkeit Ihres Parks hängt mit der Übelkeitsrate Ihrer Attraktionen unmittelbar zusammen.


Tip 8: Umsorgen Sie Ihre magenschwachen Besucher.

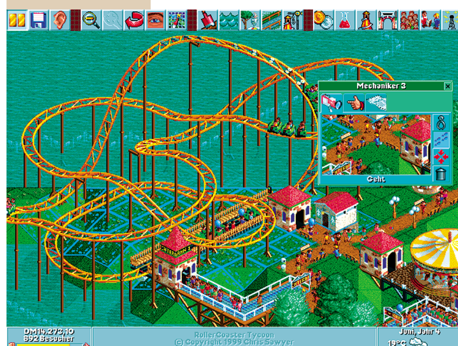
SAUBERKEIT *ist das A und O*

TIP 9: Wenn Ihr Park verschmutzt, fühlen sich Ihre Besucher unwohl, und weitere bleiben aus. Setzen Sie Ihre Hilfskräfte gut verteilt über den Park ab, und kontrollieren Sie ihre Aufgaben. Es ist effizienter, wenn einer nur Rasen mäht, der andere sich um die Fußwege und Mülleimer kümmert. Blumenbeete sind attraktiv, brauchen aber auch entsprechende Pflege.

Sicherheit geht vor

UNFÄLLEN *vorbeugen*

TIP 10: Ein Unfall, bei dem Besucher verletzt werden, ist das Schlimmste, was Ihnen passieren kann. Trotz sorgfältiger Inspektion kann es besonders bei älteren Achterbahnen schon mal zum unvorhergesehenen Crash kommen. Speichern Sie deshalb Ihren Spielstand immer wieder ab. Verkürzen Sie die Wartungsintervalle, je älter die Attraktionen werden. Teilen Sie gegebenenfalls ei-


Tip 10: Ein fester Techniker beugt Unfällen vor.

Techniker **FEST** *zuteilen*

ner sehr alten Bahn einen permanenten Techniker zu, oder tauschen Sie preiswerte Attraktionen gegen neue aus. Hat es trotzdem einmal gekracht, hilft es, das Gerät umzubenennen und neu anzustreichen, um es bald wieder florieren zu lassen. Häufig ausfallende Attraktionen schwächen den Verkehrswert.

VANDALISMUS *verhindern*

TIP 11: Unzufriedene Besucher neigen zum Vandalismus. Vermeiden Sie lange Wege und überfüllte Plätze, solche Stellen werden bevorzugt von gestreßten Kunden attackiert. Wenn es nicht anders geht, lassen Sie einen Aufseher die gefährdeten Strecken patrouillieren, oder entlasten Sie die Hauptverkehrswege. Alleinunterhalter sorgen für gute Stimmung.

Kostenloser **SHUTTLEBUS**

TIP 12: Ein Vergnügungspark kann sich über ein weites Gebiet erstrecken; chauffieren Sie Ihre kostbare Kundschaft am besten kostenlos zu den allertollsten Plätzen: Müde Besucher tanken so Energie, Wege werden entlastet und Ihre Hauptattraktionen gebührend in den Mittelpunkt gerückt. Die Einspurbahn ist für diesen Zweck am besten geeignet.


Tip 12: Der schicke Shuttlebus fährt Ihre Besucher zu den wichtigsten Attraktionen – am besten kostenlos.

Preistaktik und Kontrolle

Eintritt **GRATIS**

TIP 13: Wenn Sie bereits tolle Attraktionen haben, sollten Sie auf Eintrittsgelder verzichten. So ist Ihre Kundschaft bei weitem zahlungswilliger; das erlaubt sogar Einzelfahrtpreise von bis zu zehn Mark für Attraktionen mit hoher Erregungsrate. Variieren Sie die Fahrtgelder bei älteren Attraktionen, und halten Sie mit einem niedrigen Einzelpreis die Beliebtheit hoch.

TEURER *Eintritt*

TIP 14: Wenn Ihr Park noch öd und leer ist, sollten Sie die Eintrittspreise exorbitant hoch ansetzen, um schnell Geld in die Kasse zu bekommen. Zwar verlassen die Besucher Ihren Park dann oft rasch wieder, aber Sie haben den Eintritt ja schon kassiert.

STICHPROBEN *nehmen*

TIP 15: Nehmen Sie sich öfters an bestimmten Stellen einzelne Besucher vor, und studieren Sie deren Befinden. Finden Sie vermehrt hungrige oder durstige Leute, fehlt es noch irgendwo an entsprechender Versorgung. Picken Sie sich gehende Gäste am Ausgang Ihres Parks heraus, um festzustellen, wieviel Geld noch im Portemonnaie ist. Das Ziel ist der glückliche Besucher, der mit leerem Geldbeutel nach Hause geht.

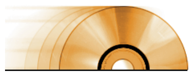
Gezieltes **MARKETING** *bei Zeitlimits*

TIP 16: Werbungsaktionen und Freigutscheine verschaffen Ihnen kurzfristig mehr Besucher. Setzen Sie diese Möglichkeit gezielt ein, wenn Sie beispielsweise feststellen, daß Sie ein Zeitlimit nicht mehr einhalten können. Zögern Sie nicht: Oft erzeugt Marketing einen Schneeballeffekt – viele Besucher ziehen noch mehr Besucher an. GUN

Schwieriger Siedelnachschlag

Siedler 3 Addon

So zeigen Sie den computergelenkten Kerlchen, wer der beste Aufbau-Stratege ist.



Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool

Während die Kampagnen von Blue Bytes Siedler 3 für Aufbauprofis ohne große Schwierigkeiten zu bewältigen waren, trumpft das Addon mit wesentlich härteren Feldzügen auf. Erneut haben wir Strategien für Sie entwickelt, mit denen Sie auch die härtesten Feinde überwinden. Der Buchstabe »S« in den Karten bezeichnet das eigene Dorf zu Spielbeginn. Wenn im Text »Holzindustrie« steht, meinen wir damit eine Minisiedlung aus jeweils zwei Holzfällerhütten, einem Forsthaus und einem Sägewerk.

Die Römer-Kampagne

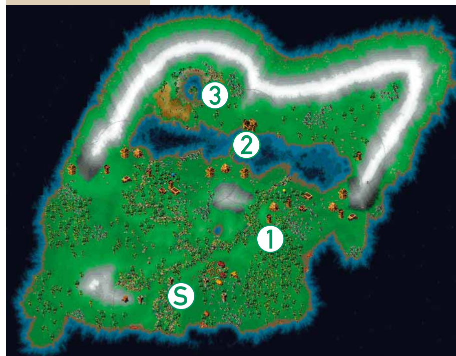
Szenario 1 – Seenot

Basis **AUFBAUEN**

TIP 1: Errichten Sie zunächst eine Holzindustrie sowie einen Steinbruch. Dann kommen eine Werkzeugschmiede und zwei Köhlerhütten mit jeweils einer eigenen Holzindustrie an die Reihe.

FRÜH *vorrücken*

TIP 2: Schon früh rücken die eigenen Truppen nach (1) vor, erobern dort einen Turm des gelben Gegners und fangen dessen eintreffende Krieger ab. Danach schicken Sie Ihre Soldaten nach Osten und erobern die dortigen kleinen Türme. Machen Sie aber um die großen Türme einen Bogen.



Szenario1: Erobern Sie die großen Türme zuletzt.

TIP 3: Die Schätze des gerade eroberten Gebirges verwenden Sie zum Aufbau eines neuen Heeres. Bauen Sie nun einen Weinberg und Tempelanlagen. Dann rücken Sie mit den neuen Truppen dem blauen Gegenspieler auf den Leib.

NEUE *Einheiten*

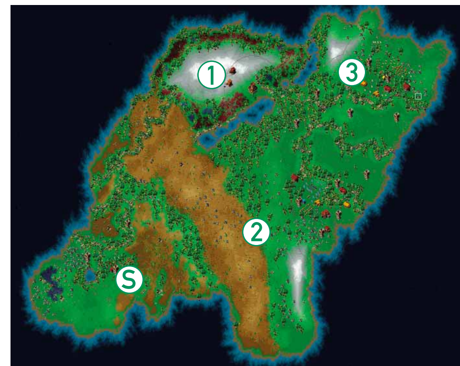
TÜRME *knacken*

TIP 4: Zerstören Sie nun noch die großen Türme (am besten mit Kanonen), und zuletzt das blaue Schloß (2). Nach Aufbau eines Wachturms bei (3) gilt die römische Warmspiel-Mission als gewonnen.

Szenario 2 – Das Orakel

Nach **NORDEN**

TIP 5: Bauen Sie, wie gehabt, Holzindustrie und Steinbrüche auf. Anschließend wird die Siedlung mit Türmen und Pionieren nach Norden bis zum



Szenario 2: Die Wüste hält Ihre Feinde zurück.

Gebirge (1) vorgetrieben. Errichten Sie nun eine Eisenindustrie (Schmelzen und Schmieden), eine Kaserne sowie Minen auf dem frisch besetzten Berg.

Türme **ABREISSEN**

TIP 6: Sie können getrost fast alle Türme abreißen. Bauen Sie statt dessen vier bis fünf voll besetzte Burgen. Beschränken Sie Ihre Armee auf das Nötigste, und warten Sie, bis Sie die höchste göttliche Aufwertung errungen haben. Mit Pionieren expandieren Sie in die Wüste (2).

Geschlossene **ATTACKE**

TIP 7: Mit 100 neuen Soldaten greifen Sie nun Ihren gelben Gegner bei (3) an. Ihre Truppe reißt nach der Attacke alle eroberten Türme ab und kehrt zurück. Sobald ungefähr 300 Kämpfer zur Verfügung stehen, rücken Sie damit geschlossen gegen einen blauen Wachturm vor. Die anstürmenden feindlichen Krieger sind schnell besiegt. Räumen Sie nun noch die verbliebenen Türme ab.

Szenario 3 – Verbündete

SOFORT *zuschlagen*

TIP 8: Ihr Kontrahent schwimmt in Bodenschätzen und beginnt fast sofort mit der Truppenproduktion. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab, und sammeln Sie Ihre Krieger bei (1). Dort greifen Ihre Soldaten die beiden dem Gebirge am nächsten stehenden Türme an und erobern sie. Damit ist die Gefahr gebannt.



Szenario 3: Schalten Sie gleich zu Beginn die Minen des asiatischen Gegners im Osten (1) aus.

TIP 9: Errichten Sie nun in aller Ruhe Ihre Siedlung. Produzieren Sie mit den Ressourcen aus dem Gebirge (2) 24 neue Kämpfer. Kehren Sie mit ihnen zum asiatischen Gegner zurück, und vernichten Sie ihn. Anschließend wird die

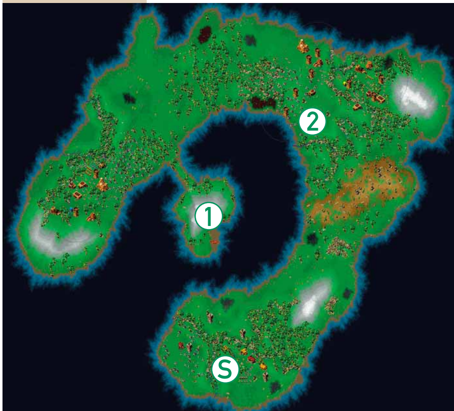
ASIATEN *erledigen*

Waffenproduktion eingestellt. Bauen Sie eine Eselszucht und einen Marktplatz. Die Route: Zur Siedlung bei (3). Als Transportgut wählen Sie 100 Eisenbarren.

Szenario 4 – Der heilige Berg

SCHIFFAHRT *aufnehmen*

TIP 10: Der gelbe Gegner dient als Pufferzone zwischen Blau und Ihnen – lassen Sie ihn vorerst in Ruhe werkeln. Bauen Sie recht früh eine Werft und darin eine Fähre sowie ein Handelsschiff, erst danach kommt eine Werkzeugschmiede.



Szenario 4: Lassen Sie die Gelben in Ruhe – sie schützen Ihr Land vor dem blauen Gegner.

TIP 11: Per Fähre setzen 40 Pioniere zur Halbinsel (1) über und nehmen sie ein, anschließend werden die Jungs wieder in Träger verwandelt. Das Handelsschiff bringt Schaufeln, Hämmer, Spitzhacken und Baumaterialien hinterher. Errichten Sie dort Ihre Minen und einen Anlegesteg.

Zur **HALBINSEL**

NAHRUNG *für Bodenschätze*

TIP 12: In der Hauptsiedlung wird nun die Nahrungsindustrie aufgebaut. Deren Erzeugnisse verschiffen Sie zur Halbinsel und bringen von dort Bodenschätze zurück. Soldaten produzieren Sie erst, wenn die höchste Aufwertung erlangt wurde.

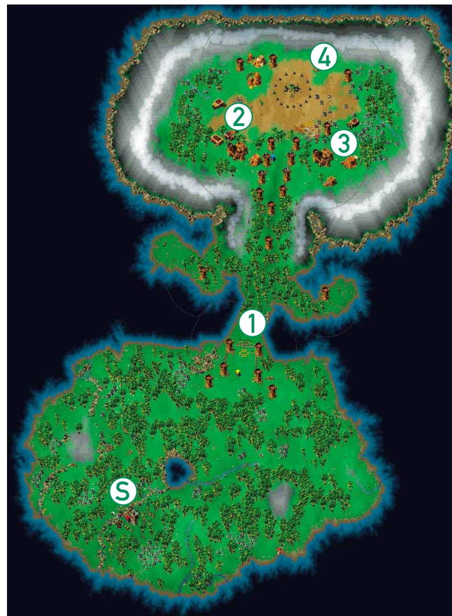
Steinfeld **SICHERN**

TIP 13: Sobald Ihnen die Steine ausgehen, erobern Sie das Steinfeld bei (2) mit 60 Kämpfern und schlagen alle Angreifer auf Ihrem Terrain zurück. Nachdem das Gelände an die Hauptsiedlung angeschlossen wurde, erobern Sie die Türme des Blauen mit etwa 100 Mann.

Szenario 5 – Die alte Karte

Grenzen **AUSDEHNEN**

TIP 14: Gelb (1) sperrt die Mitte ab und nimmt damit Blau den Platz, sich nach Süden auszubreiten. Da Ihr blauer Gegner erst sehr spät und der gelbe überhaupt nicht angreift, dehnen Sie Ihre eigene Grenze mit Pionieren erst einmal bis an die des Gelben aus.



Szenario 5: Vernichten Sie Gelb (1) erst, wenn Sie eine Truppe von etwa 30 Mann besitzen.

TIP 15: Errichten Sie bereits früh einen Tempel, beginnen Sie jedoch mit der Truppenproduktion erst nach der letzten göttlichen Aufwertung. Zwar sollten Sie das Gebirge bei der Startsiedlung wie auch das im Osten komplett ausbeuten, doch leider ist nur ziemlich wenig Kohle darin.

HOLZ=*Kohle*

Daher bauen Sie fünf bis sechs Holzwirtschaften und die gleiche Anzahl an Köhlereien auf.

Gelb **AUSSCHALTEN**

TIP 16: Sobald die ersten 30 Krieger produziert sind, überfallen Sie den Gelben. Reißen Sie seine Türme nieder, und ersetzen Sie sie durch zwei gut bewachte Burgen. Ihren blauen Gegner verwickeln Sie in Grenzstreitigkeiten, in denen Sie seine Armee langsam aufreiben: Attacke, Rückzug auf eigenes Gelände und den nachströmenden Feind dort stellen.

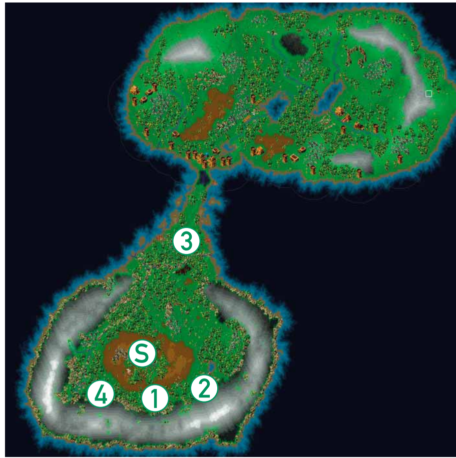
Burgen **IGNORIEREN**

TIP 17: Marschieren Sie mit rund 80 Kriegern schnell nach Norden, wobei Sie die gut verteidigten Burgen bei (2) und (3) ignorieren und nur die Türme erobern, die den Steinkreis (4) bewachen.

Szenario 6 – Der Weinkrieg

Früher **ANGRIFF**

TIP 18: Da der Gegner früh angreift, muß die Soldatenproduktion schnell anlaufen. Bauen Sie nördlich der Startsiedlung rasch eine Holzindustrie auf, und erweitern Sie Ihr Territorium anschließend nach Sü-



Szenario 6: Im Süden liegen die seltenen Ressourcen.

den. Südlich der Siedlung liegt Kohle (1), weiter im Osten Eisen (2), und im Westen bei (4) finden Sie Gold. Vernichten Sie alle Türme bis auf den südlichsten. Bilden Sie 30 Soldaten aus, und stellen Sie danach die Produktion ein. Die neuen Krieger bewachen den letzten Turm, während Ihre Pioniere flugs die südliche Hälfte der Insel erobern.

Feind **AUSSPÄHEN**

TIP 19: Bei (3) sollte ein Späher postiert werden, um die Ausdehnung der feindlichen Siedlung zu überwachen. Sobald sich Ihr Gegner nach Süden ausdehnt, produzieren Sie eine Truppe von 50 Kämpfern und erobern dessen neue Türme. Die Grenzkampftaktik aus dem vorigen Tip hilft auch hier. Sobald Ihre Jungs die höchste Aufwertung erreichen, verwüsten Sie mit rund 100 Soldaten den südlichen Teil der feindlichen Siedlung. Den Rest zerlegen Sie Stück für Stück mit Nachschub-Truppen. Vergessen Sie jedoch nicht, den Tempel zu errichten.

ANGRIFF *mit 100 Soldaten*

Szenario 7 – Nasse Füße

Berg **ANSCHLIESSEN**

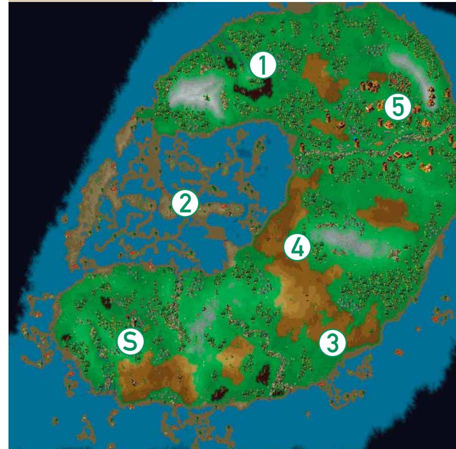
TIP 20: Bilden Sie schnell Soldaten aus, um frühen Angriffen der Ägypter zu begegnen. Die einzigen erreichbaren Bodenschätze liegen im Berg (1). Eisen finden Sie im Nordwesten und Kohle im Nordosten. Bilden Sie 30 Pioniere aus, die dann die verwinkelte Landbrücke (2) zwischen Siedlung und Berg erobern. Dann schließen Sie die Siedlung mit Türmen an, die danach gleich wieder abgerissen werden.

Kohle aus der **WÜSTE**

TIP 21: Schicken Sie Ihre Pioniere in die Wüste (3), wo Kohle und Eisen zu finden sind. Errichten Sie dort einen Beobachtungsturm. Sobald die Verbindung zwischen Berg und Siedlung steht, wird die Minen- und Eisenindustrie errichtet, gefolgt von der Nahrungsindustrie. Sobald die Waffenherstellung läuft, lassen Sie auch die Goldproduktion beginnen.

Grenzposten **ZERSTÖREN**

TIP 22: Wenn Ihr ägyptischer Feind Türme in der Wüste aufstellt, nehmen Sie diese ein, bevor sie besetzt werden. Sobald Sie 30 neue Soldaten ausgebildet haben, zerlegen Sie damit die blauen Grenzposten. Kehren Sie dabei oft zum Lazarett zurück. Auf diese Art verliert Ihr Gegner Stück um Stück sein Land, bis ihm nur noch seine Burg (5) bleibt. Für diese Festung benötigen Sie noch einmal rund 30 Mann.



Szenario 7: Der Anschluß an den rohstoffreichen Berg bei (1) muß sofort zu Spielbeginn geschehen.

Szenario 8 – Das Tor

Mit den Kräften **HAUSHALTEN**

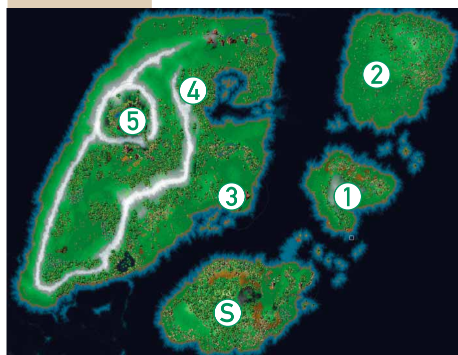
TIP 23: Zwar müssen Sie mit ständigen Angriffen auf die Gebäude der Hauptinsel rechnen, doch die sind meist schwach. Da Sie sehr lange ohne Nachschub aushalten müssen, sollten Sie sich in der Verteidigung möglichst zurückhalten und Ihre Truppen nur im äußersten Notfall eingreifen lassen.

Früh **ÜBERSIEDELN**

TIP 24: Errichten Sie auf der Startinsel eine Holzindustrie, zwei Steinbrüche, einen Weinberg und einen Tempel. Anschließend wird eine Werft und darin eine Fähre gebaut. Nun setzen Sie jeweils 20 Pioniere auf die Inseln bei (1) und (2) über. Die flinken Kerlchen annektieren die Inseln und werden danach wieder in Träger umgewandelt. Per Fähre transportieren Sie anschließend sämtliche Soldaten von der Startinsel auf das Haupteiland (3).

KOLONIEN *aufbauen*

TIP 25: Bauen Sie eine Anlegestelle und ein Handelsschiff. Der Kahn bringt 30 Bretter und 30 Steine sowie alle verbliebenen Werkzeuge, sämtliche Kohle, das gesamte Eisen und alle Nahrungsvorräte zur Insel bei (1). Dort stampfen Sie zunächst eine Holzindustrie und einen Steinbruch aus dem Boden, anschließend sind Minen, Werkzeugschmiede, Eisenschmelze und ein Anlegesteg dran. Auf der Insel (1) werden nun Werkzeuge produziert und mit je 30 Brettern und Steinen per Schiff zur Insel (2) gebracht. Damit bauen Sie zunächst Holzindustrie und Steinbrüche sowie anschließend die Nahrungsindustrie und eine Anlegestelle auf.



Szenario 8: Überlassen Sie zu Beginn die Verteidigung Ihren Türmen, und halten Sie Ihre Truppen zurück.

RETTUNG *der Hauptinsel*

TIP 26: Mit der Fähre schippern Sie Pioniere zur Hauptinsel, die dort das Steinfeld und den Wald an der Grenze einnehmen und anschließend wie gehabt in Träger verwandelt werden. Das Handelsschiff holt Werkzeuge, 30 Bretter und 30 Steine von Insel (1). Damit errichten Sie Holzindustrie und Steinbruch, außerdem eine Anlegestelle, ein Lazarett, eine Kaserne und (wichtig!) ein Wasserwerk.

WAREN-KREISLAUF *einrichten*

TIP 27: Auf der Insel bei (1) bauen Sie nun folgendes: Werft, Goldminen, Goldschmelze und Waffenschmiede sowie zwei Handelsschiffe. Die Schiffe werden so eingesetzt: Das erste bringt Waffen von Insel (1) zur Hauptinsel (3), das zweite versorgt die Insel bei (2) mit Wasser von (3), und Nummer drei schippert Nahrung von (2) nach (1).

Erst **BLAU**, *dann* **GELB**

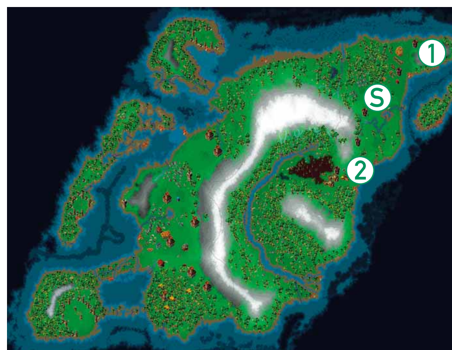
TIP 28: Nun bilden Sie mindestens 40 Kämpfer aus. Die marschieren nach (4) und schlagen dort die blauen Truppen. Das nächste Ziel sind die Türme, die Eisenschmelze und Goldvorräte bewachen. Attackieren Sie dann Gelb mit 30 Mann. Die dürften genügen, solange Sie die Befestigungen bei (5) in Frieden lassen. Attackieren Sie die Burgen erst, wenn Sie 100 aufgewertete Kämpfer aufbieten können.

Die Asiaten-Kampagne

Szenario 1 – Fische und Eisen

GEZIELT *bauen*

TIP 29: Gutes Timing ist wichtig, da die Römer irgendwann mit einer Übermacht anrücken. Zuerst ziehen Sie wie üblich die Holzindustrie hoch und bauen einen Steinbruch. Mit Pionieren nehmen Sie das Land in der Nähe des Steinbruchs und den Landzipfel (1) ein. Nun werden Kohlemine sowie Tempel angelegt und die Arbeitsgebiete der Reisbauern neu ausgerichtet. Errichten Sie Bauernhof, Bäckerei, Mühle und Wasserhaus. Die Türme können Sie bis auf einen abreißen. Ihr Priester zaubert viele Fische in die See – dort lohnt sich nun der Bau einer Fischerhütte.



Szenario 1: Wandeln Sie mit Ihrem Priester möglichst viele Steine gleichzeitig zu Eisen um.

Steine **VER-WANDELN**

TIP 30: In der Nähe des Grabes bei (2) legen Sie einen Marktplatz an, auf den Sie 50 Steine transportieren. Sobald sie angekommen sind, reißen Sie den Platz ab. Der Priester wandelt die Steine in Eisen um. Bauen Sie nun eine Werft und mehrere Handelsschiffe sowie einen Anlegesteg. Sollte für die Werft kein Hammer mehr da sein, setzen Sie die Zahl der Bauarbeiter kurzzeitig auf null Prozent.

Mehrere **ANLEGE-STEGE**

TIP 31: Der Transport auf die Inseln kann beginnen. Bauen Sie weitere Anlegestege, so daß die Inseln gleichzeitig beliefert werden. Ihr Priester zaubert derweil göttliche Gaben herbei, mit denen Sie mehr Kämpfer zur Verteidigung gegen die Römer ausrüsten.

Szenario 2 – Wein

BURG *bauen*

TIP 32: Der gelbe Gegner besitzt auf seiner Insel (1) vier große Türme, die von Unmassen Soldaten geschützt werden. Er kann jedoch keine Truppen produzieren. Ihr blauer Feind hingegen hat außer zahlreichen Burgen auch ein großes Heer – ein Angriff lohnt nicht. Statt dessen reißen Sie sämtliche Türme ab und bauen eine Burg, in der Sie alle Truppen sammeln.



Szenario 2: Bereiten Sie die Attacke gegen Gelb gründlich vor, Zeit spielt keine Rolle.

MANA *sammeln*

TIP 33: Gleichzeitig errichten Sie zwei Holzindustrien sowie zwei Steinbrüche und bauen rasch die notwendigen Gebäude zur Manaproduktion. Bepflanzen Sie dazu den ganzen Sumpf (2), und bauen Sie je zwei Destillen und kleine Tempel. Sobald die höchste göttliche Aufwertung erfolgt, produzieren Sie 100 neue Kämpfer. Lassen Sie sich Zeit, und erhöhen Sie durch Gold Ihren Angriffswert, soweit es geht.

GROSS-ANGRIFF *starten*

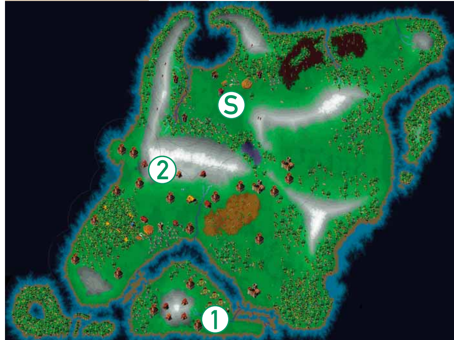
TIP 34: Sobald Ihre Priester mindestens zehnmal göttliche Hilfe herbeirufen können, holen Sie auf diesem Wege die neu produzierten Streitkräfte auf die Insel im Norden (1). Geschlossen attackiert Ihre Armee nun den ersten Turm. Achten Sie auf blaue Priester – die sollten Sie sofort erledigen, ehe sie Ihre

Truppen in feindliche Krieger konvertieren. Nicht vergessen: Die Türme müssen stehen bleiben.

Szenario 3 – Gold

Frühe **EXPANSION**

TIP 35: Ihr Gegenspieler besitzt zwar kaum bewegliche Truppen, dafür ist sein Land sehr gut geschützt. Errichten Sie zwei Holzindustrien und zwei Steinbrüche, während Sie Ihr Territorium im Süden bis zur gegnerischen Grenze und im Osten bis hinter den Sumpf ausdehnen. Reißen Sie alle Türme bis auf einen wieder ab, um den Sie Ihre Truppen versammeln.



Szenario 3: Der Gegner hat starke Befestigungen.

MANA *gewinnen*

TIP 36: Um kostbares Mana zu gewinnen, errichten Sie am Sumpf Reishöfe, Destillen sowie einen kleinen und einen großen Tempel.

KRIEGER *verschiffen*

TIP 37: Geben Sie eine Fähre in Auftrag. Ist das Schiff fertig, schicken Sie es mit Priester und Soldaten an Bord nach (1). Bauen Sie nun Ihre Minen, Eisenindustrie und die Nahrungsindustrie auf, und produzieren Sie derweil unablässig Krieger.

GOLD-SCHMELZE *zerstören*

TIP 38: Sobald der Priester mindestens dreimal göttliche Hilfe herbeizaubern kann, holt er möglichst viele Soldaten zu sich. Diese Truppe erobert die Türme bei der feindlichen Goldschmelze.

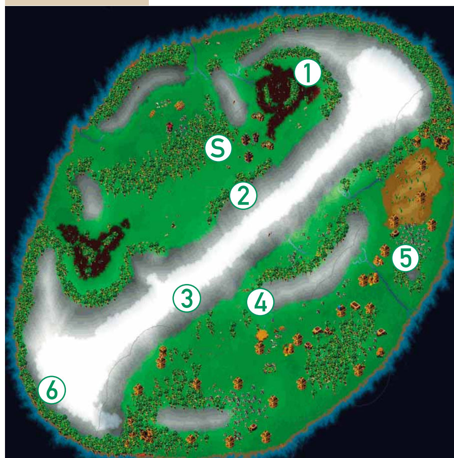
MINEN *erobern*

TIP 39: In der Siedlung entstehen derweil 20-Mann-Trupps, die gegen die Türme nahe der Goldmine bei (2) vorrücken. Späher suchen nach weiteren Minen, gegen deren Türme ebenfalls Gruppen zu je 20 Kämpfern ausgeschickt werden.

Szenario 4 – Nicht eingeladen

Gelände **EINNEHMEN**

TIP 40: Ihr ägyptischer Gegner läßt sich freundlicherweise Zeit mit der Ausbildung seiner Truppen. Nutzen Sie die zum Bau von zwei Holzindustrien und Steinbrüchen, direkt danach errichten Sie ein großes Wohnhaus. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab. Mit rund 40 Pionieren verleiben Sie sich dann stückweise das Gebiet um die Siedlung bis zum südlichen Gebirgsrücken ein.



Szenario 4: Südlich des großen Gebirges können Sie noch herrenlose Goldbarren entdecken.

Eiskuppe **SCHMELZEN**

TIP 41: Gleichzeitig beuten Ihre Bergarbeiter Kohlevorkommen im Gebirge (1) aus. Errichten Sie Tempel und Nahrungsindustrie. Sobald genügend Mana vorhanden ist, schmelzt ein Priester bei (2) einen Weg in das Eis der Südberge. 30 Pioniere nehmen das Land dahinter bis zu den gegnerischen Grenzen ein.

EISEN *gewinnen*

TIP 42: Nun errichten Ihre Bauarbeiter auf dem neu gewonnenen Massiv Eisenminen und in der Siedlung die passende Eisenindustrie.

FRÜH *angreifen*

TIP 43: Warten Sie ab, bis rund 40 Kämpfer auf Ihr Kommando hören. Starten Sie eine Attacke bei (3), wo Sie einen kleinen Wachturm erobern. Danach rücken Sie bis zum Berg (4) vor und schlagen sich dann nach Süden bis zum Meer durch.

Truppen **HEILEN**

TIP 44: Die Produktion von Schützen können Sie nun zurückfahren. Im eroberten Territorium errichten Sie ein Lazarett, um Ihre Jungs zu heilen. Bilden Sie immer weiter Truppen aus, und nehmen Sie Turm um Turm ein. Bei (5) und (6) befinden sich extrem gut gesicherte Burgen: Jeweils 40 Nahkämpfer sind für einen erfolgreichen Angriff nötig.

Szenario 5 – Reisschnaps

Ruhig **VORBEREITEN**

TIP 45: Erobern Sie in aller Ruhe die gesamte mittlere Insel, und errichten Sie eine starke Waffenindustrie. Ihre Gegner bauen keine Schiffe und können Sie daher nicht erreichen.

SEEANGRIFF

TIP 46: Als nächstes benötigen Sie eine Werft und etwa 17 Fähren. Bilden Sie 100 Soldaten aus, laden Sie sie in die Schiffe, und bringen Sie die Jungs nach (1). Dort erobern Ihre Kämpfer die Türme am Ufer und auf dem Weg zu den Schnapsfässern. Auf dem frisch eroberten Territorium sollten Sie zwei kleine Tempel errichten. Stellen Sie nun die Soldatenproduktion ein, bis die höchste göttliche Aufwertung erzielt ist.



Szenario 5: Das Gold bei (3) lohnt kaum die Anreise.

SCHNELL *vordringen*

TIP 47: Dann rüsten Sie nochmals 100 Krieger aus und landen mit ihnen bei (2) an. Von dort geht's direkt zu den Wachtürmen der Schnapsvorräte. Nach deren Eroberung ist die Mission gewonnen. Bei (3) finden Sie übrigens einen (gut verteidigten) Goldvorrat.

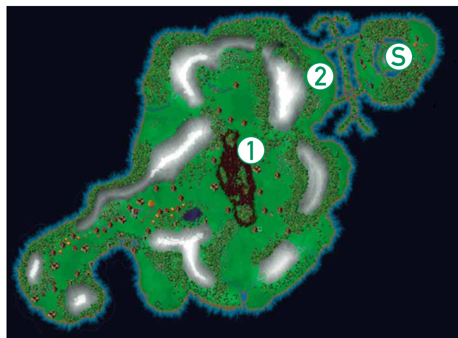
Szenario 6 – Mehr Reisschnaps

WEG *vorbereiten*

TIP 48: Gelb ist abwehrstark, greift aber nicht an. Blau hingegen hegt Invasionspläne. Erobern Sie mit 20 Pionieren die freie Fläche in der Mitte der eigenen Siedlung und danach eine Verbindungsstrecke bis zu den Wachtürmen am Sumpf (1).

Berg **AUSBEUTEN**

TIP 49: Auf dem gerade erschlossenen Berg legen Sie zwei Kohleminen, eine Eisenmine und ein Gold-


Szenario 6: Bauen Sie diesmal keinen Tempel auf!

bergwerk an. Anschließend bauen Sie wie gewohnt die Nahrungs- und Waffenproduktion auf. Reißen Sie alle Türme ab, bis auf den an der südlichen Landbrücke, und versammeln Sie die Krieger dort.

REIS anbauen

TIP 50: Sobald etwa 40 Soldaten bereit sind, greifen Sie damit den Turm nördlich der feindlichen Burg auf der Ostseite des Sumpfs an – es ist der einzige, der genug Platz für ein Reisfeld am Ufer bietet. Der Turm wird gegen eine Reisfarm getauscht. Bauen Sie eine Destille, eine Eselsfarm und einen Marktplatz.

SCHNAPS versenden

TIP 51: Fertig produzierte Schnapsfässer schicken Sie nach (2). Im Hinterland Ihrer Siedlung errichten Sie zwei Burgen, die Sie voll mit Soldaten besetzen. Nun warten Sie, bis 120 Fässer geliefert wurden. Dann nehmen Ihre Pioniere das Land rund um die Fässer ein. Den gegnerischen Angriffen begegnen Sie am besten auf der südlichen Landbrücke zu Ihrer Siedlung oder direkt bei den Burgen.

Szenario 7 – 15 Kellner für Chi'hi-yu

SCHNAPS produzieren

TIP 52: Errichten Sie einige Kohleminen, und konzentrieren Sie sich ansonsten auf Ihren Priester – ohne ihn gelangen Sie nicht an die eingeschneiten Rohstoffe auf den Inseln bei (1) und (2).

SIEDLUNG ausbauen

TIP 53: Von Ihren Eisenbarren sollten Sie ein Transportschiff bauen. Die beiden Zugänge zu Ihrer Insel sichern Sie mit zwei Festungen. Bogenschützen können diese Punkte gut verteidigen.

NEUE SIEDLUNGEN gründen

TIP 54: Wenn Sie genug Magie für den Schneeschmelzen-Zauber zusammen haben, bringen Sie Priester und Pioniere zur Insel im Westen bei (1). Ihre Pioniere nehmen das Land ein; Sie sollten keine Türme errichten. Fertigen Sie ein Handelschiff zum Aufbau einer Seeroute. Außerdem bringen Sie Arbeiter zu (1), die Minen, Fischerhütten und eine Anlegestelle bauen. Das gleiche tun Sie danach bei der Insel (2).


Szenario 7: Ihr Ziel sind die Inseln bei (1) und (2).

TIP 55: Mit Ballisten klären Sie die Gegend auf und machen gegnerische Türme unschädlich. Ihre Pioniere erobern danach das Gebiet. Den Gegner im tiefen Süden sollten Sie am besten über

BALLISTEN klären auf

den Seeweg attackieren und von hinten in seine Siedlung einfallen. Der Rest ist reine Routine.

Szenario 8 – ...und der ganze Rest

SPIONE ausschicken

TIP 56: Um die geforderten Rohstoffe zu besorgen, müssen Sie die Gegner angreifen und deren Lagerstätten erobern. Schicken Sie Spione aus, um die Lager ausfindig zu machen. Zerlegen Sie die Festungen an den Rändern der Siedlungen mit den Ballisten, und schicken Sie dann Fußtruppen nach.


Szenario 8: Sie werden von allen Richtungen her bedroht – da ist Angriff die beste Verteidigung.

Dorf im TAL zerstören

TIP 57: Versorgen Sie Ihre Priester mit sehr viel Magie, um den Weg durchs Eis frei machen zu können. Der Rest ist einfach: Vernichten Sie die Römer bei (1), die nur mäßigen Widerstand leisten. Der Tempel muß anschließend mitten im Kessel errichtet werden.

Die Ägypter-Kampagne

Szenario 1 – Sturm

Gelassen AUFBAUEN

TIP 58: Bauen Sie in Ruhe Ihre Siedlung auf. Halten Sie sich dabei an diese Reihenfolge: zwei Steinbrüche, eine Holzindustrie und ein kleines Wohnhaus.

Der TURMTRICK

TIP 59: Errichten Sie einen Wachturm im Osten Ihrer Siedlung, und reißen Sie ihn wieder ab, sobald ein Soldat ihn besetzt hat. Das Land gehört dennoch Ihnen. Diesen praktischen Kniff sollten Sie während der ganzen Mission anwenden. Lassen Sie nur den Anfangsturm stehen, und errichten Sie später genau neben diesem eine große Festung, die Sie voll mit Soldaten besetzen.

Soldaten schnell VERBESSERN

TIP 60: Den eben eroberten Osten nutzen Sie dazu, eine Minisiedlung zur Alkoholherstellung aufzubauen: zwei Farmen, ein Wasserwerk, eine Brauerei und eine Sphinx. Erobern Sie die Steine in der Nähe, und legen Sie zwei Steinbrüche an, sobald die alten nichts mehr fördern können. Am Berg im Nordwesten errichten Sie eine Kohle- und eine Eisenmine. Danach brauchen Sie noch eine Werkstatt und eine Eisenschmelze. Nun


Szenario 1: Suchen Sie sich einen schwachen Gegner.

expandieren Sie weiter nach Norden und beuten unterwegs alle Goldquellen aus, die Sie finden können.

SCHWÄCHEREN *Gegner angreifen*

TIP 61: Die Gegner verhalten sich bei jedem Spielstart anders – es stellt sich erst im Verlauf des Szenarios heraus, welcher Feind stärker ist. Den schwächeren sollten Sie vernichten. Dazu muß Ihre Armee mindestens 100 gute Soldaten aufweisen. Ihr Feind verfügt mitten im Zentrum über einige schwere Festungen, die sich nur mit Ballisten zerstören lassen. Sobald Sie alle Militärgebäude des schwächeren Gegners vernichtet haben, ist die Mission gewonnen.

Szenario 2 – Waffenbrüder

SCHNELL *eine große Siedlung errichten*

TIP 62: Die Römer (2) greifen sehr früh mit starken Einheiten an. Sie benötigen zur Abwehr eine vollständige Siedlung und mindestens 40 Soldaten. Kleiner Trost: Steine erhalten Sie von Ihrem Verbündeten (1) ohne eine Gegenleistung. Ein kleiner Berg nördlich Ihres Startplatzes birgt Kohle und Eisen. Verzichten Sie auf Goldbergwerke – die sind zu ineffizient.

Szenario 2: Bauen Sie keine Goldbergwerke.

Armee **AUSHEBEN**

TIP 63: Beim Ausheben Ihrer Verteidigungstruppen ist es äußerst wichtig, daß Sie so lange warten, bis Sie verbesserte Schwertkämpfer trainieren können, da Ihr Feind über Krieger der höchsten Stufe verfügt.

Verbündeten **BESCHÜTZEN**

TIP 64: Ihr Verbündeter kann dem gemeinsamen Feind nicht widerstehen. Lassen Sie Ihre Armee an den Grenzen Ihres Partners Wache schieben und die feindlichen Übergriffe abwehren. In der Zwischenzeit heben Sie in Ihrer Siedlung weitere Kämpfer aus und konstruieren mehrere Ballisten.

Krieg gegen **ROM**

TIP 65: Um festzustellen, wie stark Ihr Gegner gerade ist, speichern Sie ab und beenden das Spiel. Nun sehen Sie in den Statistiken, wie viele Krieger er besitzt. Laden Sie danach neu. Wenn Sie ungefähr doppelt so viele Kämpfer haben, lohnt sich eine Attacke. Greifen Sie einen Turm an, und erobern Sie ihn, ehe die Römer eintreffen. Dieser Kampf ist entscheidend – die Römer setzen alle Truppen ein. Nach Ihrem Sieg sammeln Sie noch die auf der Karte verstreuten Türme ein, um auch diesen Einsatz zu gewinnen.

Szenario 3 – Dunkle Rituale

PIRATEN-STADT *erobern*

TIP 66: Die Piraten im Westen (1) sind reich, daher müssen Sie das Gebiet vollständig erobern. Schicken Sie einen Späher vor, und suchen Sie im Süden der Stadt einen etwas stärkeren Turm, in dem sich nur ein Pirat befindet. Der Bau sollte als erster angegriffen und sofort besetzt werden. Die anderen Piraten lassen sich herlocken und werden dort vernichtet. Besetzen Sie auch die restlichen Türme. Danach reißen Sie wie gewohnt alle Türme, bis auf den im Süden, ab und ziehen Ihre Armee dorthin. Später verstärken Sie diesen Punkt mit einer schweren Festung.

SIEDLER *nachholen*

TIP 67: Die Siedler an Ihrem Startplatz holen Sie nach, indem Sie diese in Pioniere umwandeln und ihnen den Befehl geben, zu Ihrem neuen Gebiet zu laufen. Dort werden alle Pioniere wieder in Arbeiter zurückverwandelt.

SPHINX *bauen*

TIP 68: Errichten Sie als eines der ersten Gebäude auch eine Sphinx, da Sie jede Menge Alkohol herumliegen haben und damit sofort die Aufwertung Ihrer Soldaten beginnen können.

SCHMIED *aus dem Norden holen*

TIP 69: An Ihrem Startplatz steht ein Schmied noch seelenruhig herum, kann aber nicht zu den Werkstätten, da er nicht mit Ihrer Siedlung verbunden ist. Errichten Sie aus diesem Grund ein großes Wohnhaus, und erobern Sie mit 100 Pionieren in Windeseile den ganzen Norden der Region. Sobald der Schmied an Ihre neue Siedlung angeschlossen wurde, können Sie mit dem Werkzeugbau beginnen. Eisen finden Sie im westlichen Teil, Gold und Kohle auf einem Berg im Osten.



Szenario 3: Erobern Sie den Norden mit Pionieren.

RÖMER *vernichten*

TIP 70: Die Römer im Osten (2) sind sehr schwach. Schicken Sie etwa 30 bis 40 Kämpfer hin, und vernichten Sie den Feind gnadenlos.

In den **KRATER** *gelangen*

TIP 71: Folgendes müssen Sie tun: Im Süden befindet sich in einem Vulkankrater (3) ein weiteres Piratenvolk. Der Krater ist nur im Süden geöffnet. Daneben ist ein geschlossener Krater, in den zehn feindliche Krieger gebracht werden sollen. Sie benötigen dazu einige Priester und Soldaten. Während die Krieger die Piraten aus ihrem Krater herauslocken, versetzen die Priester diese mit dem Spruch »Gegner bannen« in den geschlossenen Vulkankrater.

Szenario 4 – Die Augen der Welt

Nur die **WICHTIGSTEN** *Gebäude*

TIP 72: Beginnen Sie sofort damit, eine kleine Siedlung zu errichten. Die Suche nach dem Gebiet »wo die Steine aus dem Boden wachsen« sollten Sie ignorieren. Starten Sie mit vier Holzfällerhütten, zwei Forsthäusern, zwei Sägewerken und zwei Steinbrüchen. Zerstören Sie alle leichten Wachtürme, und ziehen Sie die Soldaten am mittleren Turm im Westen zusammen.

PIONIERE *einsetzen*

TIP 73: Am östlichen Stadtrand befindet sich auf einem recht schmalen Landstrich der Zugang (1) zu einem Berg. Sie können ihn nur mit Pionieren erobern – Türme lassen sich dort nicht errichten.

LAZARETT *errichten*

TIP 74: Konzentrieren Sie sich bei der Soldatenausbildung auf Schwertkämpfer. Sobald Sie etwa 40



Szenario 4: Beeilen Sie sich – das Zeitlimit ist knapp.

Mann zusammen haben, beginnen Sie den Angriff nordwestlich Ihrer Siedlung und erobern die dortigen Türme. Dann verbinden Sie das Land mit Ihrem Stammgebiet und errichten anschließend ein Lazarett.

TURM *für Turm voran*

TIP 75: Greifen Sie weiter an, indem Sie einen Turm erobern und Ihre Truppen sofort zum Heiler schicken. Gleichzeitig bringen Sie ständig Verstärkung aus dem Süden heran. Wenn Sie auf den Sumpf im Osten stoßen, haben Sie Ihr Ziel fast erreicht. Es gilt nur noch, die Türme dort zu erobern und dann inmitten der Sümpfe eine Festung zu errichten. Die stark befestigte Insel im Norden können Sie die ganze Zeit getrost ignorieren.

Szenario 5 – Der Traum

Vorstoß nach **SÜDOSTEN**

TIP 76: Ihre Gegner bleiben lange Zeit ruhig. Arbeiten Sie sich mit Pionieren in Richtung Südosten vor. Dort finden Sie einen großen Berg, der Kohle, Eisen und auch etwas Gold birgt. Damit können Sie den Aufbau einer Armee finanzieren.

STÄRKEREN *Gegner zuerst angreifen*

TIP 77: Greifen Sie zuerst den Stärkeren an: die Asiaten (1). Zermürben Sie deren riesige Siedlung durch stetige Angriffe mit Soldaten und Ballisten. Das Zentrum der Siedlung liegt im Nordosten und wird von einer Festung und zwei mittleren Türmen gesichert. Sie brauchen mehr als 100 Mann Streitmacht, um diese Stellung einzunehmen. Ein Stückchen weiter östlich sehen Sie den Kreis, in den zehn Schwertkämpfer laufen müssen.



Szenario 5: Attackieren Sie die Asiaten (1) zuerst.

RÖMER *aufreiben*

TIP 78: Auch gegen die Römer (2) benötigen Sie wieder Ballisten. Gehen Sie langsam und beharrlich vor. Zuletzt müssen Sie nur noch Ihre Offensivkraft auf 90 Prozent steigern. Gold finden Sie auf fast allen Bergen, vor allem im Süden.

Szenario 6 – Auge um Auge

BERG *im Norden besetzen*

TIP 79: Auf dem Berg (1) nördlich Ihrer Siedlung müssen Sie und die Asiaten Rohstoffe abbauen. Zu Beginn ist es also sehr wichtig, daß Sie den Berg so weit wie möglich besetzen und später ganz erobern. Da Angriffe Ihrer Feinde nicht lange auf sich warten lassen, hat die Waffenproduktion höchste Priorität. Ihre Minen müssen Sie vorerst mit Brotlaiben versorgen. Bauen Sie als nächstes ein Wasserwerk.

EDELSTEINE *abbauen*

TIP 80: Der Berg birgt neben Kohle, Eisen und Gold auch Edelsteine. Bauen Sie die wertvollen Klunker unbedingt ab, da Sie so Ihre Offensivkraft problemlos auf fast 100 Prozent erhöhen können.

ASIATEN *verjagen*

TIP 81: Sobald Sie genug Soldaten haben, beginnen Sie damit, die Asiaten (2) von ihrem Berg zu verjagen. Verdrängen Sie die Störenfriede in den Westen, und schlagen Sie sich eine Schneise in den Nordosten, denn dort sollen Sie eine Fischerhütte errichten. Sie erkennen den Punkt daran, daß hinter einer Wüste ein zerstörtes Boot liegt.

Den **TEMPEL** *zerstören*

TIP 82: Da die Römer unglaublich stark sind, müssen Sie den Tempel des Zeus mit einem Trick zerstören: Sie benötigen dazu einen Hafen, vier Ballisten und ein Transportboot. Bewegen Sie Ihre Ballisten vorsichtig in die Römerstadt (3). Sobald Sie den Tempel des Zeus gefunden haben, schicken Sie Ihre Geschütze dort in Warteposition.



Szenario 6: Waffenproduktion hat höchste Priorität.

Angriff mit **PIONIEREN** *und* **BALLISTEN**

Gleichzeitig legt Ihr Schiff vollgepackt mit Pionieren ab. Nun muß alles sehr schnell gehen: Ihre Ballisten vernichten alle Türme rund um den Tempel, worauf sich die Soldaten zu anderen Türmen und Festungen gesellen. Im selben Moment legen Ihre Pioniere südlich des Tempels an und rennen zu den Ballisten auf die Insel. Dort beginnen sie damit, das Land zu erobern und den Tempel einzukreisen.

Szenario 7 – Die Wächter der Winde

VERTEIDIGUNG *konzentrieren*

TIP 83: Ziehen Sie alle Krieger am großen Turm im Südwesten zusammen, und errichten Sie als erstes ein Lazarett genau neben dem Turm. Außerdem spendieren Sie dem Turm noch eine Festung.

ERSTEN GEGNER *schwächen*

TIP 84: Attackieren Sie als ersten Feind den gelben Römer im Nordosten. Der Angriff sollte aber nicht mit Fußtruppen, sondern mit Ballisten und Pionieren erfolgen. Während die Ballisten die Türme zerbröseln, nehmen die Pioniere das Gebiet ein und zerstören so die Gebäude der Römer.

TIP 85: Sobald Sie eine 100-Mann-Armee haben und auch noch 50 weitere Krieger zur Verteidigung abstellen können,



Szenario 7: Ihr erster Gegner ist der gelbe Römer.

RIESIGE ARMEEN *ausheben*

nehmen Sie das Gebiet der Gelben vollständig ein. Reißen Sie eroberte Türme jeweils sofort wieder ab, damit die Asiaten oder die noch übrigen Römer nicht auf die Idee kommen, ihre Armeen auf Ihr Schlachtfeld zu verlegen. Denn sonst können Ihre Truppen recht schnell aufgerieben werden. Danach vernichten Sie genauso die restlichen Gegner.

TÜRME *errichten*

TIP 86: Zuletzt müssen Sie nur noch die geforderten Türme auf den Inseln errichten. Bei diesen handelt es sich um jeweils von einem Fluß umschlossene Minigebiete, die Sie an den äußersten Rändern der Hauptinsel finden. Sie haben es fast geschafft ...

Szenario 8 – Die Augen des Falken

Soldaten **ZUSAMMENZIEHEN**

TIP 87: Sie beginnen mit zwei Siedlungen, wobei die untere über sehr wenig Steine verfügt. Reißen Sie also in der unteren Siedlung sämtliche Türme ab, und bringen Sie die Soldaten nach Norden. Legen Sie wie in der vorigen Mission (Tip 83) beschrieben eine starke Punktverteidigung mit Festung und Lazarett an.

Siedlungen **GLEICHZEITIG** *ausbauen*

TIP 88: Ihre Siedlungen sollten Sie zunächst unabhängig voneinander arbeiten lassen und ausdehnen, bis sie in der Mitte der Karte zusammenstoßen. Dort können Sie Nahrungsversorgung und Waffenproduktion ansiedeln, damit diese besonders wichtigen Gebäude ungefähr gleich weit von den beiden Bergen Ihrer Siedlungen entfernt sind.



Szenario 8: Verlegen Sie zu Beginn Ihre komplette Armee inklusive Turmbesatzungen nach Norden.

SCHNEISE *schlagen*

TIP 89: Vom Sieg trennt Sie jetzt nur noch eine monumentale Schlacht, die sich höchstwahrscheinlich über viele Stunden hinziehen wird. Es ist sinnvoll, die Gegner zunächst mit Ballisten zu schwächen und danach mit Pionieren das Gebiet einzunehmen. Sobald Sie sich eine Schneise zu den Punkten geschlagen haben, wo Sie die Pyramiden errichten sollen, ist alles nur noch Formsache. Glückwunsch, Sie dürfen sich verdientermaßen Siedelkönig nennen! GUN



Schritt für Schritt zum idealen Spiele-PC

Rechner Marke Eigenbau

Ob kompletter Spiele-PC für 2.900 Mark oder eine einzelne Komponente: Wir zeigen Ihnen, wie Sie die beste Hardware in Ihren Rechner einbauen.

Schwerpunkt

Langsam gehören PCs in Deutschland zur Grundausstattung eines modernen Haushalts. Daß es noch nicht ganz so weit ist, liegt an den vielen Fußangeln, die der Computerkauf bereithält: Vor allem kocht jeder Anbieter sein eigenes Süppchen – oft zur Verwirrung der Laien und zur Verärgerung der Profis. Die einen werfen im Dickicht der Konfigurationen schnell das Handtuch und holen sich ihren PC lieber gleich bei Aldi, für die anderen steckt nur selten das im Gehäuse, was sie wirklich brauchen. Da liegt der Gedanke nahe, sich seinen Traumrechner einfach selbst zusammenzubauen. So kommt lediglich die Wunsch-Hardware zum Einsatz, überflüssiger Schnickschnack bleibt einfach draußen. Steht schon ein Computer auf dem Schreibtisch, kann der Rechner oft durch gezielten Austausch einiger Komponenten preiswert auf Vordermann gebracht werden.

Keine Angst vorm PC-Bau

Daß sich selbst unter versierten Anwendern nur wenige an einen PC Marke Eigenbau wagen, hat verschiedene Grün-

de. Dazu gehören etwa die meist besseren Serviceleistungen bei einem Komplettkauf. Das größte Hindernis ist aber die Angst vor dem Zusammenbau; vielen ist selbst ein fertiger PC nicht ganz geheuer, so daß sie an eigene Schraubtätigkeiten gar nicht erst zu denken wagen. Einen wesentlichen Teil zu dieser Furcht tragen die größtenteils schwachen bis unbrauchbaren Bedienungsanleitungen der Einzelkomponenten bei. Die Erläuterungen helfen oft nicht weiter, die Illustrationen fallen nicht selten mikroskopisch klein aus oder fehlen ganz. Zudem sind die Handbücher meist in Englisch abgefaßt oder mit einem Übersetzungsprogramm grausig schlecht ins Deutsche übertragen.

Frisch ans Werk

Dabei ist es bei weitem einfacher, einen PC eigenhändig zusammenzubauen, als es der Anblick der aufgetürmten Hightech-Komponenten vielleicht erscheinen lassen mag. Selbst für Ungeübte stellt es kein Problem dar, wenn sie mit Überlegung und in der richtigen Reihenfolge ans Werk gehen. Ein voreilig eingeschraubtes Laufwerk kostet nur Nerven und unnötige Minuten, wenn die Kabel für die vorgesehene Stelle zu kurz sind. Damit Sie ohne Streß und Ärger zum gewünschten Computer kommen, erklären wir Ihnen auf den folgenden Seiten ausführlich in Wort und Bild, wie Sie beim Selbstbau am besten vorgehen. Vom leeren Gehäuse bis hin zu Grafik- und Soundkarte erläutern wir das Vorgehen Schritt für Schritt. Da die Anleitung nach einzelnen Komponenten aufgeteilt ist, hilft Ihnen dieser Schwerpunkt auch dann weiter, wenn Sie nur ein einzelnes Teil, etwa ein neues DVD-Laufwerk, einsetzen wollen.

Das Beste vom Besten

Wir geben allerdings nicht nur Tips, wie Sie die Komponenten problemlos einbauen, sondern sagen auch, was Sie am besten einbauen. Im Vordergrund stand für uns ein besonders gutes Preis-Leistungs-Verhältnis: Trotz der günstigen 2.900 Mark für den kompletten PC ist ausschließlich ideale Spiele-Hardware verbaut, die an entscheidenden Punkten zudem sehr zukunftssicher ist: 128 MByte RAM reichen auch noch für die Spiele des 2000er Jahrgangs, statt eines CD-Laufwerks setzen wir konsequent auf DVD, und mit dem Abit-Mainboard sind Sie auch für kommende Prozessor-Generationen noch gut gewappnet.

Alternativen und Extras

Bei vielen Komponenten bieten sich mehrere, fast gleichwertige Modelle an. Neben unserer Empfehlung – meist haben wir dem preiswertesten Gerät den Vorzug gegeben – verweisen wir deshalb auf Alternativen, die sich etwa für ein ganz bestimmtes Einsatzgebiet gut eignen oder besonders einfach zu beziehen sind. Außerdem geben wir noch eine weitere Ausbaustufe an, die schneller oder allgemein besser, aber auch etwas teurer ist. Als Beispiel sei hier die Grafikkarte genannt: Unsere Einbauempfehlung erhält die Hercules **Dynamite TNT**, obwohl sie in unseren Top 5 nur auf dem zweiten Platz zu finden ist. Die Nachteile gegenüber einer ATI **Rage Fury** sind nämlich nur gering, der Preisunterschied ist mit über 100 Mark dagegen beträchtlich.

Die Stunde der Wahrheit

Um das Leistungsvermögen des fertiggestellten Eigenbaus zu überprüfen, ließen wir ihn gegen Komplettrechner verschiedener Anbieter antreten. Die Klasse der Billig-PCs repräsentiert dabei der **HS XI Allround 450 K** von Vobis (als klassischem Discounter), der vor allem mit seinem dicken Prozessor Käuferscharen für sich gewinnen will. Die zweite, sich wachsender Beliebtheit erfreuende Gruppe stellen die Direktversender dar. Die ins Haus geschickten Rechner sind meist ein paar Mark teurer, können dafür aber auf eine sehr gute Ausstattung mit erlesenen Markenkomponenten verweisen.

In dieser zweiten Gruppe nehmen wir zwei PCs unter die Lupe: Den **Dimension V433e** von Dell, einem der weltweit größten Hersteller, sowie den **Home LSX** von Syncron, einem typischen deutschen Mittelstandsunternehmen.

Folgendes Werkzeug brauchen Sie:

- 2 Kreuzschlitz-Schraubendreher in den Stärken 3 mm und 6 mm
- 1 Schraubendreher 6 mm
- Schere
- Kombizange
- eventuell Pinzette
- Schachtel oder Dose zum Aufbewahren von Schrauben und Kleinteilen
- Kabelbinder



Mit einem günstigen Celeron-433-System laufen selbst Hardware-fressende Programme wie Quake 3 zur Hochform auf.

Neben der reinen Geschwindigkeit interessierten uns bei diesem Konzeptvergleich auch Kriterien wie Handhabung, Aufrüst- und damit Zukunftstauglichkeit, die Qualität der Komponenten sowie der Service; bei letzterem schneidet unser Selbstbau-PC gezwungenermaßen eher schlecht ab. Sie haben zwar auf jedes Einzelteil Garantieansprüche, um die Sie sich jedoch selbst kümmern müssen. Hersteller von Komplett-PCs bieten dagegen meist Vor-Ort-Service an, bei dem die defekte Komponente abgeholt wird oder gar ein Servicetechniker ins Haus kommt, um den Defekt an Ort und Stelle zu beheben. MG

Gehäuse

Das Gehäuse gehört sicherlich nicht zu den wichtigsten Komponenten eines guten Spiele-PCs, kann aber bei einer Aufrüstaktion schnell zum entscheidenden Faktor werden, wenn etwa eine neue, zusätzliche Festplatte keinen Platz mehr findet.



Unsere Empfehlung: Bigtower

Gegenüber einem Miditower weist ein **Bigtower** gleich mehrere Vorteile auf: Er bietet mehr Platz, bessere Erweiterungsmöglichkeiten und wegen der weniger gedrängten Komponenten ein insgesamt niedrigeres Temperaturniveau – ohne wesentlich mehr zu kosten. Ein Miditower- oder Desktop-Gehäuse ist aber dann sinnvoll, wenn Sie den PC unbedingt auf einen Tisch stellen wollen.

Alternativen

Mit einem **Miditower** lassen sich sowohl etwas Geld als auch Platz auf dem Schreibtisch sparen. Wenn das Gehäuse gut durchdacht ist, fallen die Nachteile bezüglich der Erweiterungsmöglichkeiten gegenüber dem Bigtower nicht zu sehr ins Gewicht.

Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 5 Minuten)

1



1. Schritt: Als erstes nehmen Sie die Seitenteile des Gehäuses ab, die meist mit jeweils zwei Schrauben befestigt sind. Auch wenn die Bleche oft widerspenstig sind, sollten Sie es nicht mit Gewalt versuchen.

2



2. Schritt: Bei manchen Gehäusen muß zuerst ein zusätzlicher Deckel abgenommen werden, bevor Sie die Seitenteile abschrauben können. Dieser ist in der Regel zentral mit einer Schraube fixiert.

Speicher

Wenn's im Spiel ruckelt, kann das durchaus an zuwenig Arbeitsspeicher liegen: Dessen Einfluß auf die Gesamtleistung eines Systems wird oft unterschätzt.

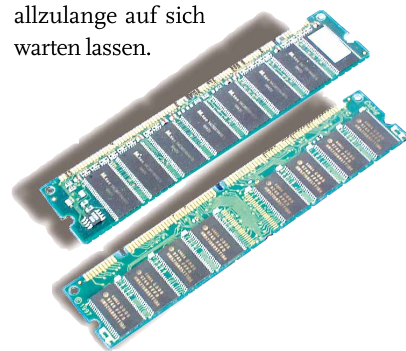
Unsere Empfehlung: 128 MByte

Waren 1998 noch 64 MByte das Optimum, so steigt inzwischen die Zahl der Spiele, die 128 MByte RAM ausnutzen können. Selbstverständlich sollte es 100-MHz-taugliches PC-100-RAM sein (gegenüber PC-66-RAM kaum noch teurer), am besten mit einer Zugriffszeit von nicht mehr als 7 ns. Damit vermeiden Sie Probleme, falls bei einer späteren Aufrüstaktion noch weitere Speicherriegel hinzukommen sollten.

Alternativen

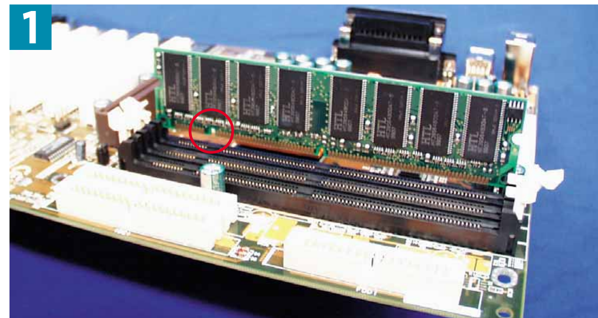
Alternativen gibt es kaum – falls es um jeden Pfennig geht, reichen auch erst mal 64 MByte. Spätestens im Jahr 2000 wird eine Aufrüstung dann aber unumgänglich.

Auf der anderen Seite lohnen sich inzwischen selbst mehr als 128 MByte Speicher: Entsprechende Spiele-Boliden werden nicht mehr allzulange auf sich warten lassen.



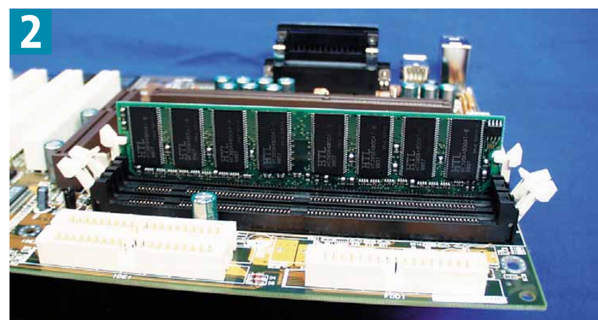
Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 2 Minuten)

1



1. Schritt: Bevor Sie den empfindlichen Speicher berühren, sollten Sie sich an einem Heizkörper statisch entladen. Achten Sie darauf, daß die Aussparung des Speicherbausteins mit dem Sockel am Mainboard übereinstimmt. Welchen Sockel Sie bestücken, ist egal.

2



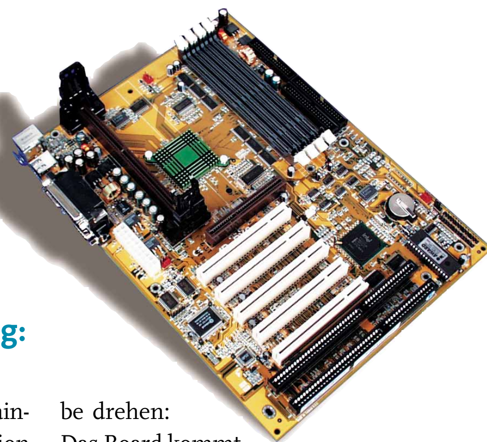
2. Schritt: Setzen Sie das RAM senkrecht in den Steckplatz ein, und stellen Sie sicher, daß die kleinen Halter vollständig einrasten.

Mainboard

Das Mainboard ist eine Art Tausendsassa: Auf ihm finden nicht nur die wichtigsten Komponenten Platz, es sorgt mit seinen in die Platine geätzten Leiterbahnen auch für ungehemmten Datenfluß zwischen Prozessor, Speicher, Festplatte und Grafikkarte. Daneben befindet sich auf dem Mainboard der meist von Award stammende BIOS-Baustein, in dessen Flash-ROM alle wichtigen Grundeinstellungen Ihres Rechners abgespeichert sind.

Schon aufgrund seiner Aufgaben gehört dieses Bauteil zu den wichtigsten in jedem System. Dennoch hängt es ein wenig von Ihren PC-Ambitionen ab, wieviel Beachtung Sie dem Mainboard bei Ihrer Kaufentscheidung widmen sollten. Wenn Sie sich einfach nur ein zuverlässig laufendes System, bestückt mit Standard-Hardware, wünschen, brauchen Sie beim Board nur auf notwendige Ausstattungsstandards achten, können ansonsten aber nach dem günstigsten Preis schielen.

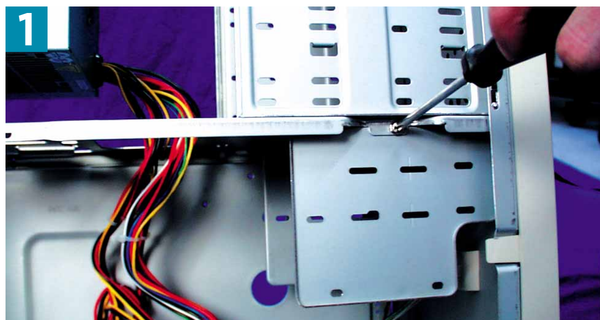
Falls Ihre Ambitionen darüber hinausgehen, lohnt sich ein genauerer Blick auf das passende Mainboard. Sollen etwa viele Komponenten zum Einsatz kommen, müssen fünf PCI-Steckplätze vorhanden sein. Wer hingegen mit einem SCSI-System liebäugelt, findet entsprechende Angebote mit bereits auf der Platine integriertem Controller. Heikel wird es, wenn Sie zu den Bastlern gehören, die sich gerne an Übertaktungsversuche wagen. In diesem Fall kommen nur noch wenige Boards in Frage, bei denen die Aussicht auf dauernden Erfolg gegeben ist.



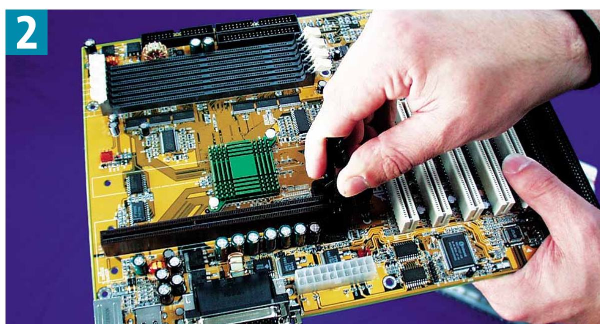
Unsere Empfehlung: Abit BX6 Rev. 2.0

Für Spieler ist das Abit-Mainboard BX6 in der Revision 2.0 zur Zeit erste Wahl. Schon im »normalen« Betrieb läßt es praktisch keine Wünsche offen: Es ist gut ausgestattet, einfach in der Handhabung und läuft selbst mit ungewöhnlicher Hardware sehr stabil. Fast schon Kultstatus hat das BX6 2.0 unter Bastlern, die gerne ein wenig an der Tuningschraube drehen: Das Board kommt in allen Prozessor- und Systemtakt-spezifischen Bereichen komplett ohne Jumper aus. Statt dessen lassen sich sämtliche Parameter bis hin zur Einstellung der Core-Spannung bequem in einem der BIOS-Menüs abrufen. Für Einsteiger besonders praktisch: Als einer von ganz wenigen Herstellern legt →

Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 25 Minuten)



1. Schritt: Bauen Sie den 3,5-Zoll-Schacht aus, der mit zwei bis drei Schrauben befestigt ist. Das erleichtert den Einbau von Diskettenlaufwerk und Festplatte, außerdem wird das Gehäuse besser zugänglich.



2. Schritt: Stecken Sie nun die CPU-Halter des Abit BX6 mit etwas Druck auf die Platine, und klappen Sie sie vorläufig um. Bei manchen Mainboards sind die Halter bereits vormontiert.



3. Schritt: Im Lieferumfang Ihres Gehäuses sollten ATX-Blenden sein; für die meisten Mainboards ist die abgebildete erforderlich. Stecken Sie die Blende in die dafür vorgesehene Stelle auf der Gehäuserückseite.



4. Schritt: Schrauben Sie dann die goldfarbenen Distanzschrauben in die passenden Löcher des Gehäuses. Unser Bild zeigt die sechs für ein ATX-Mainboard üblichen Positionen.



Mainboard (Fortsetzung)

Abit ein deutschsprachiges Handbuch in guter Qualität bei. Die vielen Vorzüge des BX6 schlagen sich netterweise nicht mal im Preis nieder; mit rund 230 Mark ist es eine günstige Offerte.

Alternativen

Mit ähnlichen Qualitäten in Bezug auf Ausstattung und Technik überzeugte uns das MSI MS-6163 (siehe Vergleichstest in Ausgabe 4/99). Größte Nachteile gegenüber dem Abit: In der Schachtel liegt nur ein englisches Handbuch, außerdem ist es deutlich schwerer zu bekommen. Quasi an jeder Straßenecke bieten Händler hingegen für rund 250 Mark das Asus P2B (auch als P2B-F mit fünf PCI-Slots erhältlich) an. Es hat zwar keine besonderen Ausstattungs-Highlights und wirkt auch nicht übermäßig fortschrittlich, dafür läuft es stabil und macht so wenig Mucken wie kaum eine andere Hauptplatine. Wer zudem gerne SCSI onboard hätte, findet im P2B-S mit integriertem Adaptec-Controller für knapp 600 Mark den idealen Partner.

Soll es dagegen ein Sockel-7-Board sein, empfehlen wir das Aopen AX59Pro. Es bringt AMDs K6-2 richtig auf Touren, glänzt mit guter Ausstattung und verdaut auch noch altes EDO-RAM. Wer gar noch sein altes AT-Gehäuse weiterbenutzen will, kommt am Tyan S1590 Trinity kaum vorbei, das derzeit rund 210 Mark kostet.

BIOS-Einstellungen

Nachfolgend noch die wichtigsten BIOS-Einstellungen für das Abit BX6, die bei jedem Slot-1-Mainboard mit Award-BIOS in sehr ähnlicher Form vorhanden sind. Eventuell hat sie der Hersteller jedoch in ein anderes Untermenü verlegt.

BIOS Features Setup:

CPU Level 1 Cache / CPU Level 2 Cache:
Beide Einstellungen sollten in jedem Fall auf »Enabled« stehen, da sonst schwere Performance-Einbrüche zu erwarten sind.

Quick Power On Self Test:
Bei »Enabled« geht der Bootvorgang um ein paar Sekunden schneller vonstatten.

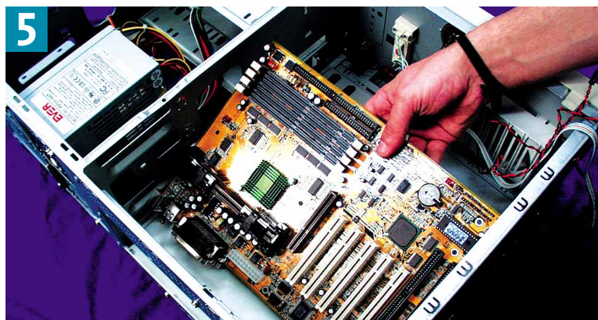
Boot Up Floppy Seek:
Falls Sie nie von Diskette booten wollen, stellen sie diese Funktion auf »Disabled«. Das spart etwas Zeit.

Chipset Features:

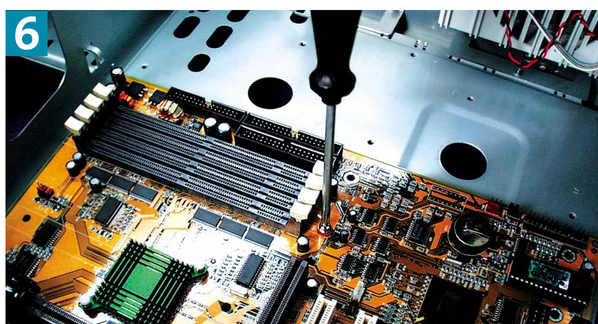
SDRAM CAS latency Time:
Regelt die Anzahl der Wartezyklen bei wiederholten Zugriffen auf das RAM. Die Einstellung »2« ist einen Tick flotter, allerdings kann es bei langsamem PC-66-RAM zu Abstürzen kommen.

System BIOS/ Video BIOS/ Video RAM Cacheable:
Diese drei Einstellungen bringen bei »Enabled« ein wenig mehr Leistung, allerdings kann gerade der Punkt Video RAM Cacheable bei manchen Grafikkarten zu Abstürzen führen.

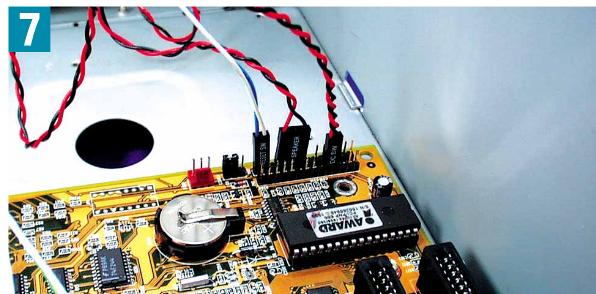
Arbeitsschritte (Fortsetzung)



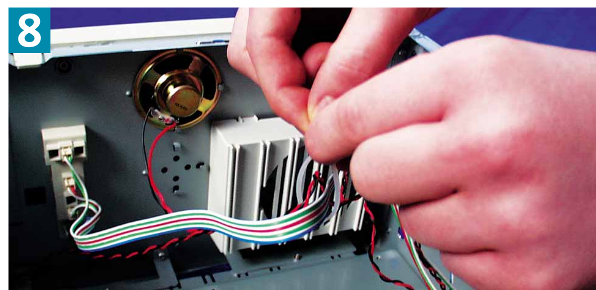
5. Schritt: Setzen Sie nun das Mainboard ins Gehäuse ein. Überprüfen Sie nochmals, ob Platine und ATX-Blende zueinander passen, und daß keine Spannfedern an den Schnittstellen gequetscht werden.



6. Schritt: Zum Befestigen der Platine nehmen Sie feingewindige Schrauben mit abgeflachtem Kopf und Unterlegscheiben. Achten Sie darauf, wirklich alle sechs Schraublöcher zu bestücken.

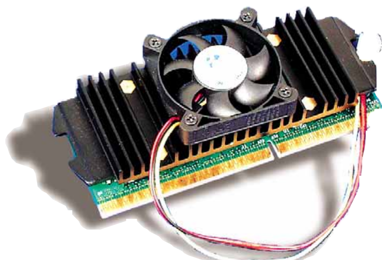


7. Schritt: Es folgt eine der kniffligsten Passagen: Weder Gehäuse- noch Platinenhersteller halten sich bei der Bezeichnung der Systemstecker an irgendwelche Normen. Am wichtigsten sind der Ein-Aus-Schalter (»Power On/Off«) und der Reset-Schalter (»Reset Switch«). Hier ziehen Sie am besten das Handbuch Ihres Mainboards zu Rate. Als Faustregel gilt, daß die Beschriftung Richtung Platinenmitte zeigen sollte.



8. Schritt: Um dem Kabelsalat keine Chance zu geben, können Sie die Strippen abschließend mit ein paar Kabelbindern bändigen.

Prozessor



Nach der Grafikkarte ist der Prozessor der entscheidende Faktor, was die Gesamtleistung eines Spielesystems angeht. Allerdings kann selbst die schnellste CPU eine unbrauchbare 3D-Karte nicht wettmachen.

Unsere Empfehlung: Intel Celeron 433

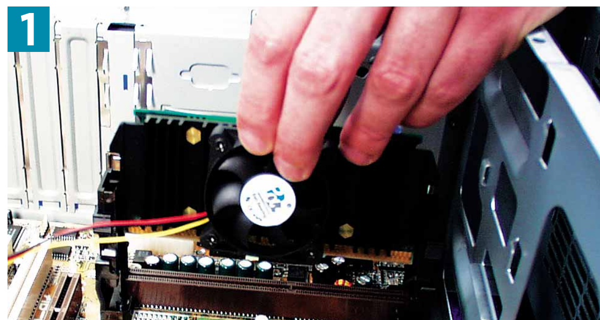
Spätestens, seit Intel seine **Celeron**-Prozessoren mit 128 KByte L2-Cache bestückt, ist die Billigbaureihe ein echter Preis-Leistungs-Hammer. Die noch relativ neue **433er**-Variante erreicht in etwa die Leistung eines PII/400, ist aber über 200 Mark billiger. Am besten nehmen Sie die »In-a-Box«-Version, auf der bereits ein hochwertiger Intel-Lüfter angebracht ist.

Alternativen

Nochmals knapp 200 Mark sparen können Sie mit einem **Celeron 333**. Für rund 160 Mark bedient er aktuelle Spiele völlig ausreichend. Wenn es dagegen nicht schnell genug fetzen kann, führt der Weg kaum am teuren **Pentium III/500** (rund 1.400 Mark) vorbei.

Bei den Sockel-7-Prozessoren ist die empfehlenswerteste Variante momentan der **K6-2** mit 400 MHz für knapp 300 Mark.

Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 3 Minuten)



1. Schritt: Setzen Sie den Prozessor mit dem Kühler Richtung Boardmitte vorsichtig in den Slot ein, und drücken Sie ihn fest. Bei manchen CPU-Haltern können Sie den Prozessor noch zusätzlich fixieren.



2. Schritt: Vergessen Sie nicht, den Prozessorlüfter mit dem dafür vorgesehenen dreipoligen Anschluß (auf der Platine meist mit »Fan 1« oder »CPU-Fan« bezeichnet) zu verbinden.

Disk-Laufwerk

Schnell mal einen Spielstand von einem Rechner zum nächsten transportieren – wer nicht gerade an einem Netzwerk hängt, ist dafür immer noch auf klassische Wechselmedien angewiesen. Gerade das konventionelle Floppy-Laufwerk hat darüber hinaus noch andere wichtige Funktionen: Ohne dessen Bootfähigkeit wäre etwa eine Windows-98-Installation per Startdiskette gar nicht möglich.

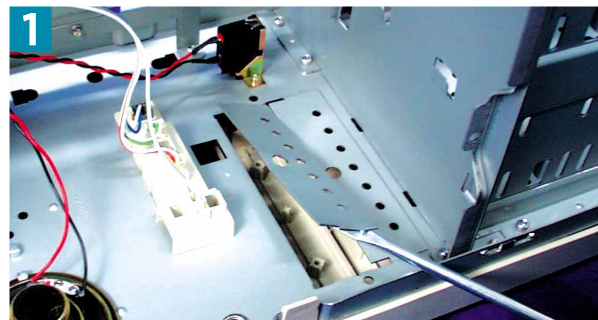
Unsere Empfehlung: 1,44-MB-Laufwerk

Obwohl seit Jahren totgesagt und von diversen Alternativen bedrängt, ist ein herkömmliches Diskettenlaufwerk immer noch unverzichtbar. Mit rund 40 Mark fällt es zudem preislich kaum ins Gewicht. Da die einzeln erhältlichen Floppy-Laufwerke fast ausschließlich Markenware sind (NEC, Sony, Teac), brauchen Sie beim Kauf nichts weiter



zu beachten. Da aber weder die Datenkapazität der Disketten von 1,44 MByte noch die schwache Übertragungsrate von knapp 50 KByte/s in die heutige Zeit passen, lohnt sich der Blick auf eine der vorgestellten Alternativen als späteres Upgrade. ➔

Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 15 Minuten)



1. Schritt: Brechen Sie mit einem Schraubenzieher eine der 3,5-Zoll-Blechblenden weg. Eventuell ist hier sanfte Gewalt nötig; bei manchen Gehäusen sitzen die Blenden nämlich extrem fest.



2. Schritt: Entfernen Sie anschließend vorsichtig, am besten ebenfalls mit einem flachen Schraubenzieher, die dazugehörige Plastikblende (als Ersatzteil für alle Fälle aufheben) an der Gehäusefront.



Diskettenlaufwerk (Fortsetzung)

Alternativen

Das in je einer IDE- und Parallelport-Version erhältliche **LS 120**-Drive (rund 150 Mark) ist äußerlich zu den alten Diskettenlaufwerken quasi identisch. Es schluckt neben den herkömmlichen 1,44-MByte-Disketten auch 120 MByte fassende Disks. Großer Nachteil: Mit rund 200 KByte/s ist es gegenüber anderen Alternativen viel zu langsam und konnte sich deshalb bisher nicht durchsetzen.





Mit bis zu 800 KByte/s gehen die beliebten **ZIP-Drives** (ab ca. 150 Mark) etwas flotter zu Werke, die in den verschiedensten Anschlußvarianten (IDE, USB, parallel, SCSI) zu haben sind. Seit kurzem ist zudem eine neue Variante auf dem Markt, die Medien mit bis zu 250 anstatt bisher 100 MByte verarbeitet. Nachteil: Mit den herkömmlichen 3,5-Zoll-Disketten können alle Varianten nichts anfangen. Wie bei den beiden anderen Alternativen gibt es das **ZIP**-Laufwerk sowohl in einer internen als auch externen Version, wobei die letztere im schicken iMac-Transparent-Blau daherkommt.

Der technisch vielversprechendste Angriff auf die alten Diskettenlaufwerke wurde im letzten Jahr von Sony gestartet. Das **HiFD-Drive** (ca. 250 Mark) vereint die Vorzüge seiner beiden Konkurrenten: Neben 200 MByte fassenden Spezialmedien kann es auch mit den 1,44-MByte-Disketten umgehen. Mit bis zu 3,6 MByte/s theoretischer Übertragungsrate ist es schnell genug; selbst das Parallelport-Modell soll noch auf bis zu 600 KByte/s kommen. Ob es damit das alte Diskettenlaufwerk als Standard ablösen kann, bleibt trotzdem noch abzuwarten.



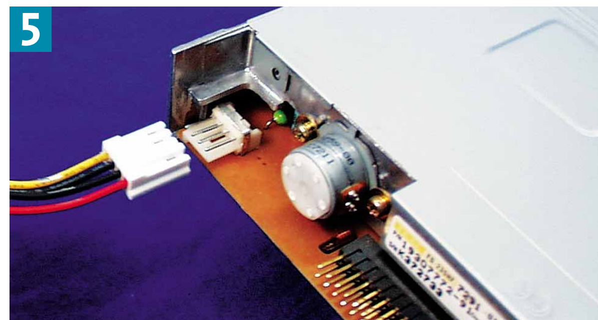
Arbeitsschritte (Fortsetzung)



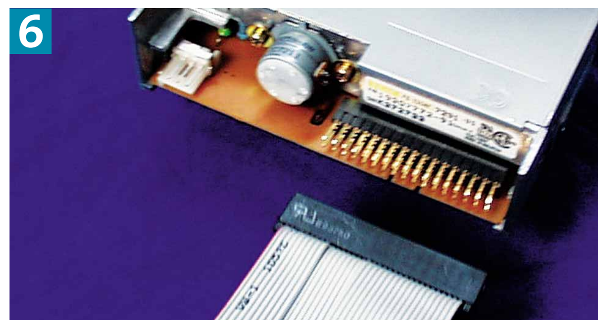
3. Schritt: Befestigen Sie nun das Laufwerk am ganz zu Anfang ausgebauten 3,5-Zoll-Schacht, ohne die Schrauben völlig festzuziehen.



4. Schritt: Setzen Sie den Schacht wieder in das Gehäuse ein, ohne ihn festzuschrauben. Nun können Sie das Floppy-Laufwerk so ausrichten, daß es bündig mit der Front abschließt, und die Schrauben anziehen.
→ Bei Komplett-PC-Bau: Weiter mit Festplatte, Schritt 1.



5. Schritt: Stecken Sie den Stromstecker mit den zwei kleinen seitlichen Leitschienen nach unten auf den Anschluß.



6. Schritt: Anschließend folgt das Datenkabel an Mainboard und Laufwerk. Achtung: Im Gegensatz etwa zu Festplatten und CD-Laufwerken befindet sich Pin 1 (am Kabel rot markiert) hier links oben!
→ Bei Komplett-PC-Bau: Weiter mit DVD-Laufwerk, Schritte 2 bis 4.



Festplatte

Prinzipiell gibt es bei Festplatten zwei Punkte zu beachten: Die Speicherkapazität sowie die Geschwindigkeit, die sich aus der Übertragungsrate und der Zugriffszeit zusammensetzt. Bei Spielesoftware wird die Bedeutung der HD-Performance meist überschätzt; in Wirklichkeit ist die reine Leistung der Platte hier kaum von Bedeutung. Deshalb können Sie auf die deutlich teureren Modelle mit 7.200 Umdrehungen getrost verzichten. Es gibt für Spieler auch kaum einen Grund, auf ein SCSI-System zu setzen; denn die Zeiten, als sie noch deutlich schneller als IDE-Platten waren, sind längst vorbei.



Sieht man sich hingegen den Platzbedarf heutiger Spiele-Vollinstallationen von mehreren hundert Megabyte an, so spielt die Größe der Festplatte die wichtigere Rolle. 6 GByte sollten es schon sein, alles über 12 ist hingegen nur für diejenigen nötig, die wirklich extreme Datenmengen auf ihren Rechner schaufeln wollen; zudem zieht ab diesem Größenbereich der Preis pro MByte wieder leicht an.

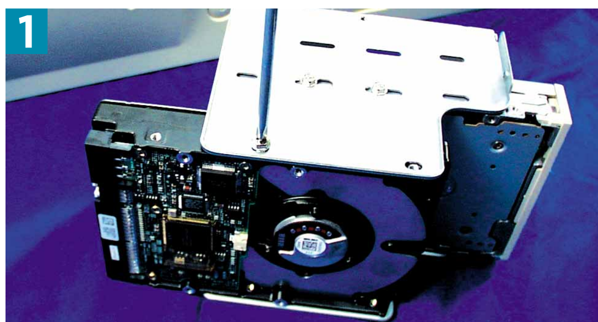
Unsere Empfehlung: IBM DTTA-351010

Besonders bei Komplettsystemen sind die GByte-Zahlen der Festplatten in letzter Zeit rapide angestiegen. Doch selbst bei fleißigen Anwendern bleiben Teile des riesigen Speicherplatzes oft ungenutzt, weshalb wir uns mit einer 10-GByte-Platte begnügen. Die IBM **DTTA-351010** bietet für rund 320 Mark ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis: Sie ist schnell, zuverlässig und ausreichend leise. Sollte die Platte trotzdem irgendwann voll sein, kaufen Sie am besten einfach eine zweite hinzu.

Alternativen

Selbst mit deutlich kleineren Platten als unserer empfohlenen IBM läßt sich kaum Geld sparen. 6,4-GByte-Modelle der arrivierten Hersteller kosten in etwa 270 Mark, also nur rund 50 Mark weniger. Wenn es dagegen etwas mehr sein darf, sind die Alternativen breit gestreut: Empfehlenswert in der Speicherriesen-Klasse sind unter anderem die IBM **DJNA352030** (20,3 GByte) für rund 700 Mark oder die Maxtor **91728D8** (17,2 GByte) für

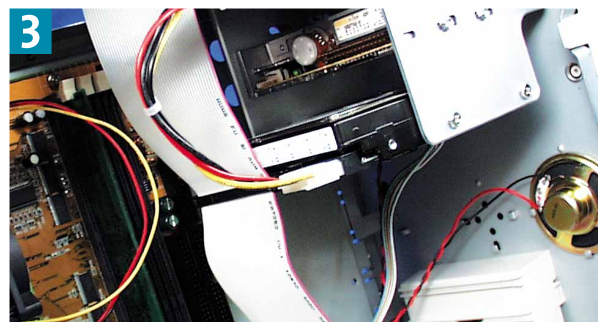
Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 5 Minuten)



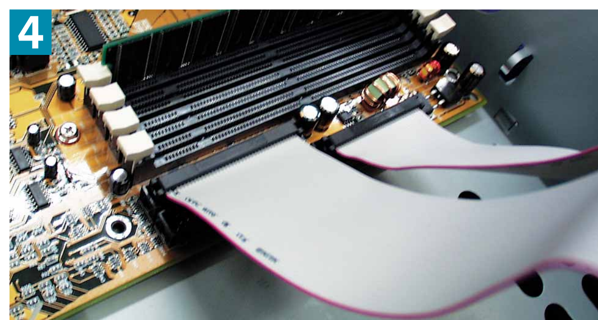
1. Schritt: Befestigen Sie die Festplatte mit vier Schrauben an demselben Schacht, an dem sich bereits das Diskettenlaufwerk tummelt.
→ Bei Komplett-PC-Bau: Weiter mit DVD-Laufwerk, Schritt 1.



2. Schritt: Setzen Sie nun den kompletten 3,5-Zoll-Schacht endgültig ins Gehäuse ein, und schrauben Sie ihn gut fest. Bei manchen Modellen finden Sie noch ein drittes Schraubloch an der Front.



3. Schritt: Befestigen Sie nun Stromkabel und den mittleren Stecker des IDE-Kabels (mit der roten Markierung rechts) an der Festplattenrückseite. Achten Sie darauf, daß der Jumper auf »Master« (kann auch »MA« heißen) steht, und setzen Sie ihn gegebenenfalls um.



4. Schritt: Verbinden Sie das IDE-Kabel mit dem »Primary IDE«-Stecker am Mainboard (die rote Markierung muß nach links).
→ Bei Komplett-PC-Bau: Weiter mit Disk-Laufwerk, Schritte 5 und 6.



DVD-Laufwerk

Was wir vor einiger Zeit prophezeit haben, wird langsam Wirklichkeit: Herkömmliche CD-ROM-Laufwerke sind mit ihrer mittlerweile 50fachen Umdrehungsgeschwindigkeit am Ende der Entwicklung angelangt und werden durch die vielseitigeren DVD-Geräte ersetzt. Damit stehen Ihnen nicht nur herkömmliche CDs und die mehrere GByte fassenden DVD-ROMs offen, sondern auch die Welten des digitalen Kinos. Lassen Sie sich übrigens nicht von den in der Werbung gerne bemühten, irrwitzigen Übertragungsraten der Laufwerke blenden: Die sind eigentlich nur bei einer Installation oder dem Kopieren größerer Datenmengen von Bedeutung. Für den täglichen Einsatz spielt die Zugriffszeit eine viel wichtigere Rolle. Sie besagt, wie schnell der Laser durchschnittlich auf eine bestimmte Stelle der CD oder DVD zugreifen kann.



Unsere Empfehlung: Pioneer DVD-A03S

Ganz auf Fortschritt setzen wir also, indem wir auf ein CD-Laufwerk verzichten. In einem modernen PC sollte inzwischen ein DVD stecken, zumal es ein CD-ROM komplett ersetzen kann und die Preise weiter im Fallen begriffen sind. Rund 250 Mark kostet derzeit das Pioneer **DVD-A03S**, ein 6fach-DVD-Laufwerk der Spitzenklasse. Es ist sowohl im DVD- als auch CD-Modus sehr schnell, zuverlässig und mit seiner Slot-in-Technik der Maßstab für einfache Bedienung. Dank Celeron-Power spielt es in unserer Rechnerkonfiguration zudem ohne kostspieligen Hardware-Dekoder Filme ruckelfrei ab.

Alternativen

4- bis 6fach-DVD-Laufwerke finden sich bei immer mehr Herstellern im Programm. Je 200 Mark kosten zum Beispiel die Modelle von Toshiba (**SD-M1202**) und Hitachi (**GD-2500**). Creative Labs, Sony und Guillemot bieten ihre Drives zusammen mit einer MPEG-2-Karte an, mit der schon auf kleineren Rechnern der Pentium-200-Klasse ruckelfreie DVD-Fullscreen-Filme möglich sind.

Langsam kommen selbst DVD-RAMs, also Brenner für beschreibbare DVDs, in erschwingliche Preisbereiche. Wer riesige Datenmengen auf eine Scheibe bannen will, liegt etwa mit dem Panasonic **DVD-LFD101** für rund 1.100 Mark richtig.

Wem dagegen die klassische CD-ROM nach wie vor reicht, der bekommt unseren Spitzenreiter, das 40fach-Laufwerk NEC **CDR3000**, inzwischen für läppische 100 Mark.

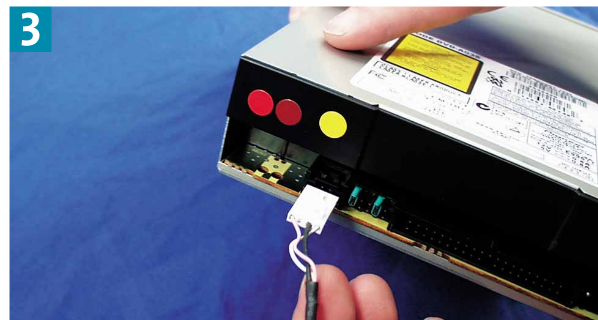
Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 15 Minuten)



1. Schritt: Entfernen Sie die Plastik- und Blechblende des untersten 5,25-Zoll-Schachts mit einem stabilen Schraubenzieher.
→ Bei Komplett-PC-Bau: Weiter mit Festplatte, Schritte 2 bis 4.



2. Schritt: Passen Sie das Laufwerk bündig in den Schacht ein. Um auf Dauer schädliche Vibrationen zu verhindern, muß das Laufwerk mit mindestens vier Schrauben gut befestigt werden.



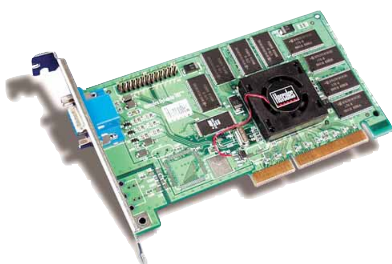
3. Schritt: Schließen Sie nun wiederum Strom- und IDE-Kabel (mit der roten Markierung rechts) an, und achten Sie darauf, daß der Jumper für die Laufwerksstellung auf »Slave« (oder »SL«) steht.



4. Schritt: Der linke grüne Jumper dient zur DVD-Länderkodierung, die beim DVD-A03S deaktiviert ist. Sobald Sie ihn abziehen, gilt die Kodierung des nächsten DVD-Films – also lieber Finger weg...

Grafikkarte

Wichtigstes Bestandteil eines Spiele-PCs ist eine gute Grafikkarte, die für Rasanz und schöne Effekte bei allen Spielen sorgt.



Unsere Empfehlung: Hercules Dynamite

Obwohl die neueste 3D-Generation vor der Tür steht, empfehlen wir ein Modell mit dem bewährten **TNT**-Chip von Nvidia. Grund ist hauptsächlich der mit rund 200 Mark ungemein attraktive Preis. Dafür bietet die **Dynamite TNT** viel Geschwindigkeit, sehr gute Bildqualität und ausgereifte Treiber.

Alternativen

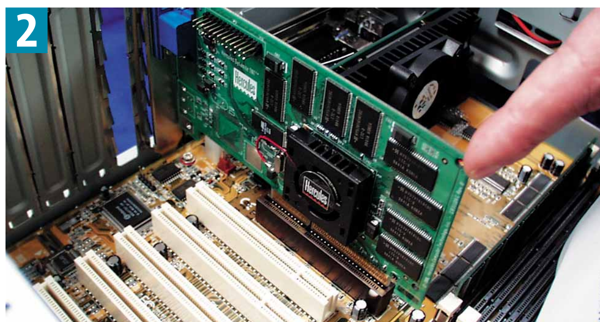
Als ideale Ergänzung zur TNT empfehlen wir eine **Voodoo 2**-Zusatzkarte (rund 200 Mark). Dank Glide-Schnittstelle und ähnlich hohem Tempo sind mit dieser Kombi dann wirklich alle Genres exzellent abgedeckt.

Mit 32 MByte RAM, TV-Ausgang, noch einem Tick mehr Leistung und hervorragenden DVD-Qualitäten eroberte die ATI **Rage Fury** im letzten Monat zu Recht die Spitze unserer Grafikkarten-Charts. Das ganze hat allerdings seinen Preis: Unter 300 Mark werden Sie die **Rage Fury** kaum bekommen.

Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 5 Minuten)



1. Schritt: Entfernen Sie die zum AGP-Steckplatz gehörende Slot-Blende. Sie ist entweder geschraubt oder gesteckt, manchmal muß sie auch mit etwas Nachdruck herausgebrochen werden.



2. Schritt: Stecken Sie die Grafikkarte in den AGP-Slot, und drücken Sie sie gut fest, da sie sonst beim Booten eventuell nicht erkannt wird. Schrauben Sie anschließend das Slotblech fest.

Soundkarte

Neuester Trend bei den Soundkarten sind Modelle, die echtes 3D-Audio ermöglichen. Bei vielen Spielen entsteht dadurch ein völlig neues Hörerlebnis, was aber nur mit zwei Boxenpaaren voll zur Entfaltung kommt.

Unsere Empfehlung: Creative SB Live VE

Ein hervorragender Klang, EAX-Technologie, zwei Line-Ausgänge und beste Spielekompatibilität: Schon für knapp 120 Mark erhalten Sie mit der **SB Live VE** eine Soundkarte, mit der sowohl bei 3D-Sound wie auch im Normalbetrieb praktisch keine Wünsche offen bleiben. Für rund 300 Mark ist sie übrigens auch als Profiversion mit allerlei Digitalanschlüssen und zahlreichen Software-Beigaben erhältlich.

Alternativen

Technisch mindestens ebenbürtig präsentiert sich die Diamond **Monster Sound MX 300**, die in Sachen 3D-Technik auf Aureals A3D 2.0 setzt.

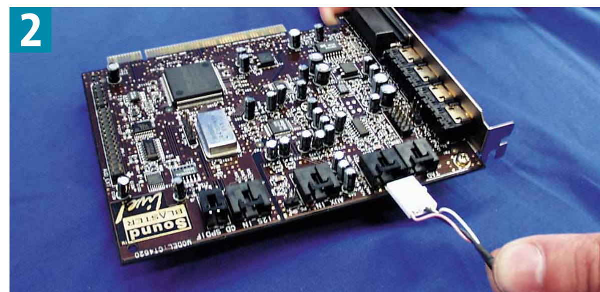


Leider kostet diese Soundkarte mit rund 170 Mark aber deutlich mehr, bei insgesamt vergleichbaren Qualitäten. MG

Arbeitsschritte (Zeitbedarf ca. 5 Minuten)



1. Schritt: Entfernen Sie, wie bei der Grafikkarte, eine Slot-Blende, und stecken Sie die Soundkarte in einen freien PCI-Steckplatz (möglichst nicht den fünften Slot benutzen, da dieser eventuell nicht die zwingend benötigte Busmaster-Fähigkeit bereitstellt). Befestigen Sie anschließend die Blende mit einer Schraube.



2. Schritt: Stecken Sie das CD-Audiokabel (liegt normalerweise sowohl Soundkarte als auch CD-Laufwerk bei) in die CD-in-Buchse.

Eigenbau vs. Komplett-PCs

Konzept-Vergleich

Lohnt sich der Rechner-Selbstbau wirklich? Um dieser Frage nachzugehen, haben wir unseren Eigenbau drei Komplettsystemen gegenübergestellt.

Das Auswahlkriterium für die gegen unseren Eigenbau-PC antretenden Komplett-PCs war nicht etwa eine bestimmte Konfiguration, sondern zunächst der zu berappende Preis: Mehr als 3.000 Mark sollte das Gerät mit Monitor und Zubehör nicht kosten. Zum zweiten sollten die drei Probanden stellvertretend für eine bestimmte Art der Vertriebsform stehen. Der Dell Dimension 433c repräsentiert die populärer werdende Form des Direktverkaufs per Telefon, während man den Vobis-Rechner Allround 450k vor Ort in einem Ladengeschäft erwirbt. Hinter dem Home LSX steht mit Syncron eine Firma, die vor allem Wert auf Service und individuell zusammengestellte PCs legt.

GameStar-Selbstbau-PC

Nachdem der Eigenbau fertig zusammengestellt war und wir Windows 98 sowie die aktuellen Treiber für alle Komponenten installiert hatten, folgte die Stunde der Wahrheit: die Benchmarktests standen an. Und sie bestätigten uns wieder einmal, daß es nicht immer die teuerste CPU sein muß. Der Celeron 433 blieb zusammen mit einer Dynamite TNT und 128 MByte RAM nur knapp hinter dem PIII (mit Riva TNT) von Vobis zurück.

Ein ganz klarer Schwachpunkt ist natürlich die Garantie-Situation. Zwar haben Sie auf jede Einzelkomponente den üblichen Gewährleistungsanspruch, doch spätestens, wenn ein Fehler nicht eindeutig zuzuordnen ist, wird die Lage schwierig. Noch ein Wort zum Preis: Mit rund 2.900 Mark kommt ein Eigenbau nicht unbedingt preiswerter als ein Komplettsystem. Das liegt unter anderem daran, daß sich die Gewinnspanne bei letzterem ganz anders errechnet. Zum Beispiel fallen Betriebssystem, Gehäuse oder Diskettenlaufwerk kaum ins Gewicht, während beim Einzelkauf dafür allein schon über 400 Mark zu berappen sind.

Dell Dimension V433c

Eigentlich wäre Dells V433c ein toller Rechner: Das klasse Gehäuse, ein schnelles DVD-Laufwerk von Toshiba, die 8 GByte große Maxtor-Festplatte und eine sehr wirksame CPU-Lüfter-Kon-

Modell	GameStar-PC	Dimension V433c
Hersteller	–	Dell
Preis	ca. 2.900 Mark	ca. 2.950 Mark
Info	je nach Komponente	(06103) 97 10
Homepage	je nach Komponente	www.dell.de
Garantie/Service	je nach Komponente (min. 6 Monate)	3 Jahre (1 Jahr Vor-Ort-Service, danach 2 Jahre Abholservice)
Hotline	je nach Komponente	(06103) 97 12 00
Hardware-Ausstattung	Bigtower, Celeron 433, Mainboard Abit BX6 2.0, 128 MByte RAM (7 ns), Hercules Dynamite TNT, Creative SB Live VE, IBM DTTA351010 (10,1 GByte), Pioneer DVD-A03S (6fach-DVD-Laufwerk), Eizo F55S (17-Zoll-Monitor), Keyboard, MS Intellimaus	Miditower, Celeron 433, Dell-BX-Mainboard, 64 MByte RAM (10 ns), ATI Rage Pro 8 MByte (onboard), Yamaha-Soundchip YMF724D (onboard), Maxtor 90845D4 (8,4 GByte), Toshiba SD-M1202 (5fach-DVD), Dell V770 (17-Zoll-Monitor), Keyboard, Logitech Mouseman, Harman-Kardon-Lautsprecher, Mikrofon, internes 3Com-Modem (V.90)
Software-Ausstattung	Windows 98, DVD-Abspielsoftware	Windows 98, MS Works Suite 99, Cinemaster DVD-Player
Benchmarks		
Quake 2 (800x600)	60,9 fps	17,3 fps** (46,5 fps*)
3DMark 99 Max (800x600)	3363 Punkte	1138 Punkte (3077 Punkte*)
3DMark 99 CPU	4001 Punkte	3936 Punkte
Bewertung		
Komponenten	Sehr gut	Befriedigend
Ausstattung	Gut	Sehr gut
Systemaufbau	Gut	Befriedigend
Geschwindigkeit	Sehr gut	Ausreichend (Gut*)
Fazit	Wenn es rein um Spieletauglichkeit geht, ist ein selbst zusammengestellter PC erste Wahl. Günstiger ist er allerdings nicht; zudem hat er in einigen Bereichen (Service, Software) Nachteile gegenüber einem Komplett-PC.	Tolle Ausstattung, hervorragender Service: eigentlich ein Top-PC. Wegen der für Spieler untauglichen Mainboard-Grafikkarte-Kombination müssen wir Ihnen vom Dimension V433c dennoch abraten.
Gesamteindruck	Gut	Ausreichend (Befriedigend*)

*mit Riva TNT (200 Mark Zusatzkosten) **Software-Modus

struktion sprechen für das Celeron-System des Direktversenders. Am entscheidenden Punkt patzt der **Dimension** allerdings: Daß es sich beim Onboard-Grafikchip nur um einen Rage Pro von ATI handelt, wäre gerade noch zu verschmerzen, doch leider muß das Mainboard ohne AGP-Slot auskommen.

Zudem spart die Hauptplatine auch sonst an Steckplätzen: Zwei PCI-, ein ISA- und ein Kombi-Slot sind schnell belegt. Trotz kompletter Ausstattung und sehr gutem Service muß das Fazit also heißen: Wenn schon Dell, dann richtig – die **Dimension**-Topreihe mit PII/PIII-Prozessoren leidet nicht unter den angesprochenen Problemen, kostet aber auch mindestens 4.000 Mark.

Syncron Home LSX

Die Konfiguration des Syncron **Home LSX** ähnelte stark der unseres Eigenbau-PCs: Celeron 400, Riva-TNT-Karte (Elsa Erazor 2), 10-GByte-Platte von IBM, eine Soundblaster Live, 128 MByte RAM – lediglich das laute 40fach-CD-Laufwerk fällt aus der Reihe. Der saubere Innenaufbau, die sorgfältige Konfiguration und die guten Serviceleistungen runden den positiven Eindruck ab.

Die Benchmarks bestätigten die gute Vorstellung. Mit dem 400er Celeron waren zwar keine Spitzenwerte drin, doch mit der ausgelieferten Konfiguration kam der **Home LSX** auf für diesen Prozessortyp gute Meßergebnisse. Mit rund 2.700 Mark ist der Syncron-Rechner sicher kein Aldi-Schnäppchen. Er ist seinen Preis aber auf jeden Fall wert und ein gutes Beispiel für eine geglückte Mischung aus hochwertigen Komponenten und durchdachtem Konzept.

Vobis HS XI Allround 450k

Der Vobis **Allround 450k** wirkt auf den ersten Blick wie ein typischer Discounter-PC: Für wenig Geld wird mit viel Prozessor-Power geprotzt, die restliche Ausstattung kann da scheinbar nicht mithalten. Doch nach dem Öffnen des Standardgehäuses waren wir nicht nur vom sauberen Innenaufbau überrascht: Die 8-GByte-Platte ist von Maxtor, das Mainboard von MSI und das CD-Laufwerk von Teac. Zwar kann der Highscreen nur mit einer Onboard-Rage-Pro-Grafikkarte aufwarten, doch auf einen AGP-Slot wurde nicht verzichtet.

Da das Board ausschließlich 66 und 100 MHz Systemtakt kennt, scheiterte bei unserem Testmodell jegliches Overclocking, was der 10-ns-Speicher aber wahrscheinlich ohnehin nicht mitgemacht hätte. Und ein weiterer Mangel: Der Systemstecker ist exakt auf das MSI-Board abgestimmt. Da aber auf fast jeder Platine die Anschlüsse anders angeordnet sind, ist ein Board-Wechsel ohne gleichzeitigen Gehäusetausch kaum möglich.

Fazit: Selbstbau lohnt, aber...

Alles in allem ist ein Selbstbau-PC ein lohnenswertes Unterfangen: Wer unseren Hardware-Empfehlungen folgt, erhält einen absoluten Top-Spielerechner zum erschwinglichen Preis. Kritisch wird es allerdings, sobald etwas kaputtgeht. Achten Sie deshalb darauf, Ihre Komponenten bei einem Händler zu erstehen, der sich kulant zeigt. Beim Service hat Direktversender Dell mit seinem umfangreichen Servicepaket die Nase vorn.

Ansonsten zeigen sowohl der **Dimension V433c** als auch der Vobis **Allround 450k**, daß bei Rechnern von der Stange einige Abstriche in Bezug auf die Spieletauglichkeit zu machen sind. Der Vobis läßt sich wenigstens gut nachrüsten, was ihm die bessere Note beschert. Das beste Argument gegen einen Eigenbau hatte Syncron parat: Der **Home LSX** war dank individueller Konfiguration ähnlich schnell, und wegen seiner sehr guten Hardware- und Software-Konfiguration binnen Minuten für ein erstes Spielchen einsatzbereit. MG

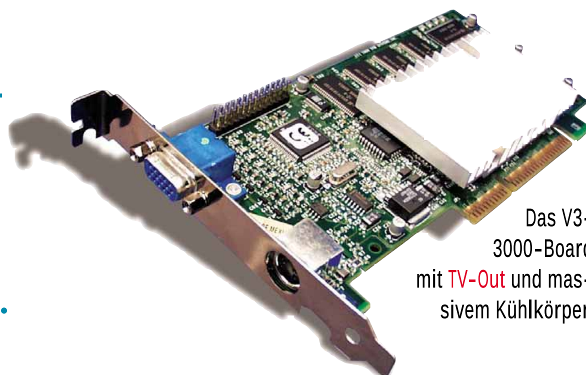
Modell	Home LSX	Allround 450k
Hersteller	Syncron	Vobis
Preis	ca. 2.700 Mark	ca. 2.700 Mark
Info	(08105) 383 00	(02405) 44 40
Homepage	www.syncron.de	www.vobis.de
Garantie/Service	3 Jahre (inkl. kostenlosem Abholservice)	12 Monate
Hotline	kostenlos (0800er-Nummer)	(0190) 78 77 76 (2,40 DM/Minute)
Hardware-Ausstattung:	Miditower, Celeron 400, Mainboard QDI Brilliant 1, 128 MByte RAM (7 ns), Elsa Erazor 2, Creative SB Live VE, IBM DTTA351010 (10,1 GByte), Lite-On LTN-382 (40fach-CD-ROM), CTX 1795SE (17-Zoll-Monitor), Keyboard, PS/2-Maus	Miditower, Pentium III/450, Mainboard MSI MS-6151, 64 MByte RAM (10 ns), ATI Rage Pro 8 MByte (onboard), Soundchip Creative Labs ES1371 (onboard), Maxtor 90845D4 (8,4 GByte), Teac CD-532EK (32fach-CD-ROM), Highscreen MS 19P (19-Zoll-Monitor), Keyboard
Software-Ausstattung:	Windows 98	IBM PC DOS 7
Benchmarks		
Quake 2 (800x600)	55,2 fps	20,1 fps** (62,5 fps*)
3DMark 99 Max (800x600)	3086 Punkte	1198 Punkte (4044 Punkte*)
3DMark 99 CPU	3633 Punkte	7056 Punkte
Bewertung		
Komponenten	Sehr gut	Gut
Ausstattung	Gut	Befriedigend
Systemaufbau	Sehr gut	Gut
Geschwindigkeit	Gut	Ausreichend (Sehr gut*)
Fazit	Syncron schnürte das insgesamt beste Paket aus spielegerechter Hardware, sorgfältiger Konfiguration, durchdachtem Aufbau und ordentlichem Support zu akzeptablem Preis. Dafür gibt's die Gesamtnote »Sehr gut«.	Einige Mängel trüben den insgesamt guten Eindruck. Vobis' Kistenschieber-Image ist jedenfalls nicht gerechtfertigt, wenngleich in Sachen Service und Support Abstriche zu machen sind.
Gesamteindruck	Sehr gut	Befriedigend (Gut*)

*mit Riva TNT (200 Mark Zusatzkosten) **Software-Modus

Mit 166 MHz an die Spitze

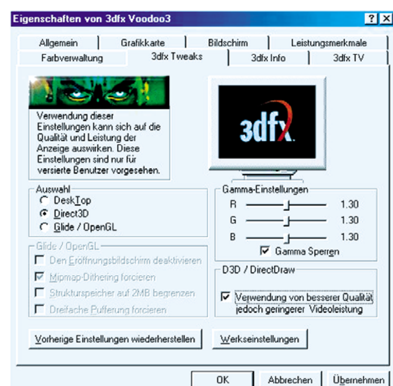
3Dfx Voodoo 3 3000

Seit Monaten ranken sich Gerüchte um Leistung und Bildqualität von 3Dfx' neuem Streich. Unser Test bringt die Gewißheit: Schneller ist zur Zeit kein käuflicher 3D-Chip.



Das V3-3000-Board mit TV-Out und massivem Kühlkörper.

Chip- und Speichertakt von jeweils 166 MHz, 16 MByte SDRAM, ein 350-MHz-RAMDAC, TV-Ausgang sowie ein attraktives Spielebundle: Das sind die Eckdaten der **Voodoo 3 3000**. Erstmals darf also eine 2D/3D-Kombikarte den in Hardware-Kreisen berühmten Namen führen; gleichzeitig sind die Tage der Victories, Hiscores und Monsters passé. Nach dem Aufkauf von STB samt deren Produktions- und Vetriebseinrichtungen werden die **Voodoo 3**-Boards ausschließlich von 3Dfx selbst angeboten.



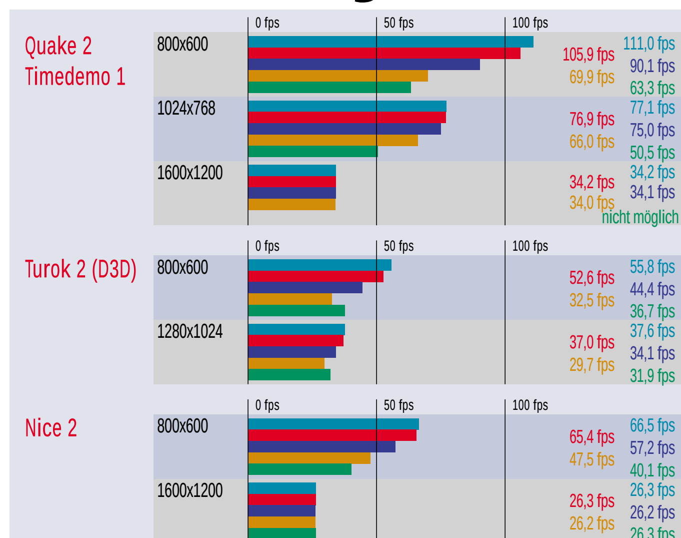
Das Kontrollpanel hat nur wenige Optionen zu bieten.

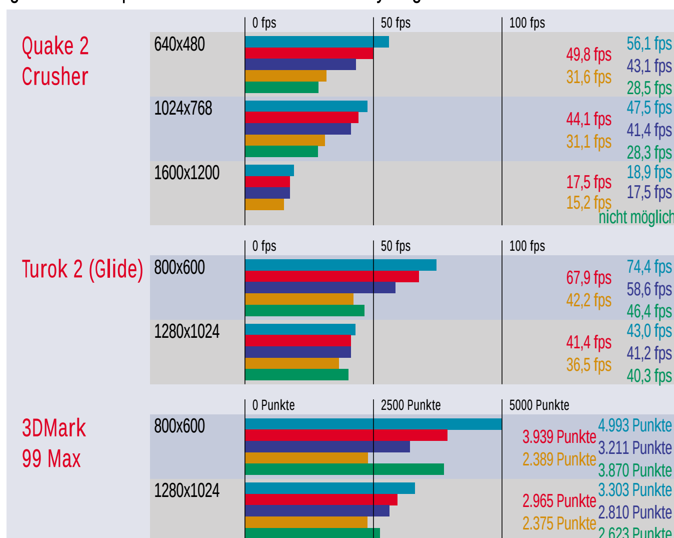
Fehlende Features

Der **Voodoo 3**-Reihe fehlen einige Features, die bei jedem anderen neuen 3D-Chip dieses Frühjahrs gang und gäbe sind. Sie beherrscht kein echtes Truecolor-Rendering, kann Texturen (die zudem höchstens 256x256 Pixel groß sein dürfen) nicht in den Hauptspeicher auslagern und verwaltet maximal 16 MByte Onboard-RAM. Dadurch entstehen beim derzeitigen Spieleangebot praktisch keine Nachteile. Doch erst demnächst zu erwartende Knüller wie **Quake 3**, **Unreal Tournament** oder **Ultima 9** werden zeigen, ob der V3-Käufer auch im Herbst noch alle Programme in Top-Qualität spielen kann. Besonders die Verbindung aus nur 16 MByte Grafik-RAM und fehlendem AGP-Texturing-Support könnte sich in Zukunft als Handicap erweisen. Mit der derzeitigen Software hatte unser Testmodell hingegen keinerlei Probleme: Alle angetesteten Programme liefen absolut stabil und problemlos – egal ob über Glide, OpenGL oder Direct3D. Entgegen den Ankündigungen ist auf der Installations-CD nur ein Miniport für die id-Engine – geplant war ein voll installierbarer OpenGL-Treiber.

Benchmark-Vergleich

Alle Testrechner waren mit 128 MByte RAM und einer 10,1-GByte-Festplatte ausgestattet, die Voodoo 3 wurde mit der Einstellung »hohe Bildqualität« und deaktiviertem VSync gemessen.





PIII/500 PII/450 Celeron 400 PII/266 K6-2/400 (ohne 3Dnow Unterstützung)







Von oben: Unreal auf Voodoo 1 (640x480), Voodoo 2 (800x600) und Voodoo 3 (1280x1024): Der zweieinhalb Jahre alte V1-Chip kann in puncto Bildqualität noch gut mithalten.

Superbes 2D

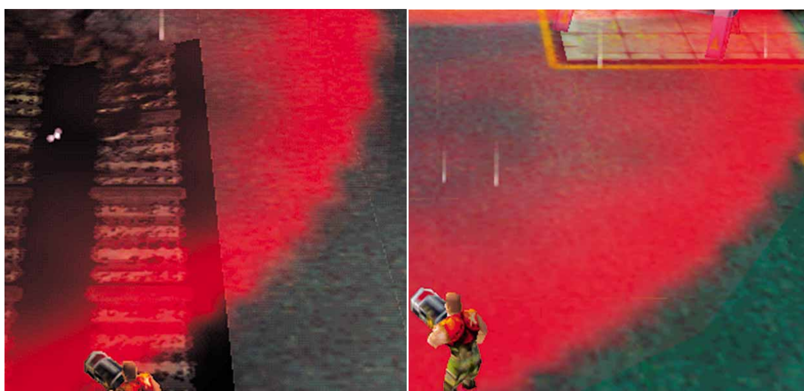
Der 2D-Part eines Grafikchips spielt heutzutage keine große Rolle mehr. 3Dfx ließ beim **Voodoo 3** dennoch nichts anbrennen: Ein 350-MHz-RAMDAC ermöglicht theoretisch Auflösungen von bis zu 2048 mal 1536 Punkten – leider sind entsprechende Monitore für den Normalverbraucher unerschwinglich. Was hingegen jedem Spieler zugute kommt, ist die hervorragende 2D-Bildqualität: Hier kann 3Dfx sogar am bisherigen Spitzenreiter, dem **G200**-Chip von Matrox, vorbeiziehen. Auch bei hohen Auflösungen und Bildwiederholraten werden selbst kleine Buchstaben sehr scharf dargestellt.

Nicht ganz so viel Freude macht hingegen das Kontrollpanel für die Karteneinstellungen. Da 3Dfx sehr großen Wert auf die WHQL-Zertifizierung von Microsoft legte (eine Art Qualitätssiegel der MS-Hardware-Labors, daß der Treiber unter Windows 95 problemlos funktioniert), sind die Konfigurationsmöglichkeiten eher bescheiden. Das gilt sowohl für die 3D-Einstellungen – es fehlen etwa die VSync-Option und ein Regler zum Verändern des Chiptaktes – wie auch für den ansonsten problemlos funktionierenden TV-Ausgang.

Bitte mehr Bits

Optional kann die Bildqualität von Direct-3D- und Glide/OpenGL-Spielen auf Kosten der Geschwindigkeit erhöht werden. Dahinter verbirgt sich eine hochinteressante Technik: Der **Voodoo 3** zeichnet wie alle 3D-Chips intern die Bilder mit Truecolor, übergibt sie jedoch nur mit 16 Bit Farbtiefe an den Framebuffer. Damit beim Herunterrechnen von 32 auf 16 Bit die Bildqualität nicht zu stark leidet, wird das sogenannte Dithering angewandt, bei dem zwei benachbarte Pixel verschiedene Farbwerte aufweisen, die sich dann im Auge des Betrachters zu einer – mit 16 Bit nicht darstellbaren – neuen Farbe mischen und so die Farbverläufe etwas weicher machen.

3Dfx wendet nun folgenden Trick an: Nachdem die Bilddaten den Framebuffer verlassen haben, durchlaufen sie noch den RAMDAC, der das digitale in ein analoges Bildsignal umwandelt. Gleichzeitig läßt der RAMDAC beim V3 nochmals eine Art bilinearen Filter darüberlaufen, der die störenden Raster des Ditherings mildert und somit für etliche Farbwerte zusätzlich sorgt. Das macht nur Sinn, weil sich die Frameraten durch den sogenannten Post-Filter kaum verschlechtern: mehr als fünf Prozent Geschwindigkeitsabfall konnten wir nicht feststellen.



Expendable im 16- und 22-Bit-Modus: Dank Post-Filter sind die störenden Dither-Muster weg.

Tolles Tempo

Unter den derzeit erhältlichen 3D-Chips ist der **Voodoo 3 3000** mit Abstand der schnellste. Auf einem PIII mit 500 MHz kamen gewaltige Ergebnisse wie etwa 111 fps bei **Quake 2** (800x600) zustande. Andererseits räumt die **V3 3000** auch mit dem alten Vorurteil auf, moderne Chips seien nur mit Spitzen-CPUs brauchbar. Schon auf einem Celeron 300 ohne L2-Cache waren selbst aufwendige Programme bis hin zur 1024er Auflösung flüssig spielbar. Dank sorgfältig programmierter Treiber gehört die Karte auch zu den empfehlenswerten Modellen für ein Sockel-7-System mit K6-Prozessor.

Insgesamt ist die 3Dfx **Voodoo 3 3000** trotz fehlender Features die derzeit beste 3D-Karte. Für die verlangten 400 Mark gibt es Vollversionen von **Fifa 99**, **Unreal**, einen Coupon für **Unreal Tournament** und eine Light-Version von **Descent 3** (siehe Test auf S. 80). Das Geld ist die Karte auf jeden Fall wert, zumal die Preise schnell sinken dürften. Doch schon in wenigen Wochen wollen VideoLogic (**Neon 250**), Matrox (**G 400**), S3 (**Savage 4**) und allen voran Nvidia (**TNT 2**) am 3Dfx-Thron sägen. MG

→ www.3dfx.com

Voodoo 3 3000

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	3Dfx
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(01805) 17 76 17

Pro	Kontra
• extrem schnell	• kein 32-Bit-Rendering
• Kompatibilität	• kein AGP-Texturing
• 2D-Bildqualität	
• TV-Ausgang	

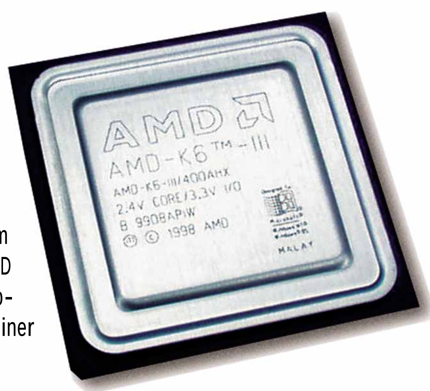
Leistung (60%)	1,1
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	1,6

Fazit: Die Voodoo 3 3000 ist zur Zeit die absolute 3D-Queen. Doch starke Konkurrenz steht schon vor der Tür.

GameStar Gesamtnote: 1,3

Dreierbande

AMD K6-3/400



In Anlehnung an den Pentium beschriftet AMD seine neue Prozessoren mit einer römischen III.

Nach Intels Pentium erreicht nun auch AMDs K6 die dritte Generation. Mit gesteigerten Taktfrequenzen und integriertem L2-Cache will man dem übermächtigen Konkurrenten auch im gehobenen Preissegment Paroli bieten.

Der K6-3 ist AMDs vorerst letztes Bekenntnis zum Sockel 7. Im Sommer 1999 soll der K7 auf den Markt kommen, der auf eine dem Pentium II und III ähnliche Slot-Technik vertraut. Bis dahin will AMD noch mit ein paar technischen Kniffen gegen die Intel-Konkurrenz antreten. Als wichtigstes Merkmal gegenüber dem K6-2 hat der Neue 256 KByte L2-Cache auf der Chip-Platine verlötet, der mit vollem Prozessortakt läuft. Der ursprüngliche, bei Sockel-7-Systemen auf dem Mainboard befindliche Speicher mutiert damit zum L3-Cache, wodurch Zugriffe auf den langsamen Hauptspeicher seltener nötig werden.

Schwankende Leistung

Die technischen Voraussetzungen, um einen K6-3 in Betrieb zu nehmen, entsprechen in etwa denen beim K6-2. Der Prozessor läuft mit 100 MHz externem Systemtakt. Das heißt: Neben SDRAM vom PC-100-Typ muß auch ein modernes Sockel-7-Board mit VIA- (MVP3) oder ALI-Chipsatz (Aladdin V) zur Verfügung stehen, um die CPU voll ausreizen zu können. Selbst dann ist eventuell ein Bios-Update auf den neuesten Stand nötig, denn der K6-3 läuft mit bislang nicht genutzten 2,4 Volt Kernspannung, während der K6-2 noch mit 2,2 Volt auskam. An die Kühlung stellt der neue Prozessor dennoch keine besonderen Anforderungen. Ein passabler Aktivlüfter sollte es zwar sein, der reicht für den Normalbetrieb aber auch völlig aus.

Bei den Benchmarktests kristallisierte sich heraus, daß sich AMDs derzeitiger Top-Prozessor sehr gut zum Spielen eignet, wenngleich er weder an den Pentium II/III noch an den Celeron gleicher Megahertzzahl herankommt. Besonders deutlich wird dies bei Turok 2, das erstens nicht 3Dnow-optimiert ist und zweitens hohe Anforderungen an die CPU stellt. Hier hinkt der K6-3 deutlicher hinterher als bei anderen Meßreihen. Was dagegen ordentlicher 3Dnow-Support bewirken kann, zeigt die von AMD selbst optimierte Voodoo-2-Version von Quake 2. Hier läßt der K6-3 sein Potential aufblitzen und war mit 71,7 fps schneller als mit der nicht speziell unterstützten Voodoo 3.

(K)ein Herz für Übertakter

Mainboard- und Prozessortuning scheinen sich langsam zum Volkssport zu entwickeln. Kaum ein CPU-Typ bleibt davon verschont, und gerade die K6-Reihe hat bei Übertaktern einen ganz guten Ruf. Zwar sind die erzielbaren Steigerungsraten nicht mit denen mancher Celerons vergleichbar, dafür lassen sich die AMDs mangels Sperre sowohl auf Multiplikator- als auch auf Systemtaktebene manipulieren. Mit 428 MHz (4,5x95) lief unser 400-MHz-Testmodell sehr stabil und bereitete auch im Dauerbetrieb keine Probleme. Mit 450 MHz wollte der Testrechner (auf Basis eines Aopen AX59Pro) trotz zweier Maxi-Kühler nicht mehr booten. Erst nachdem wir die Spannung auf 2,6 Volt erhöht hatten, lief der übertaktete Prozessor halbwegs stabil; mit 2,7 Volt gab es dann keinerlei Abstürze mehr zu vermelden. Allerdings sieht die AMD-Spezifikation höchstens 2,5 (als absoluten

Benchmark-Ergebnisse

Alle Prozessoren wurden mit einer Voodoo 3 und einer 10-GByte-Festplatte von IBM getestet. Als Mainboard kam für die Slot-1-CPUs das MSI MS-6163 zum Einsatz, für die AMDs haben wir ein Aopen AX59Pro verwendet.

	K6-3/400	K6-2/400	Celeron 400	Pentium II/400
3DMark 99 CPU	**6.188 Punkte**	**5.549 Punkte**	**3.772 Punkte**	**3.864 Punkte**
2D-Benchmark:				
Business Winstone 99	**21,9**	**19,8**	**20,5**	**21,2**
3D-Benchmarks:				
Turok 2 800x600	**41,3 fps**	**36,7 fps**	**44,2 fps**	**46,2 fps**
Quake 2 640x480	**64,0 fps**	**55,7 fps**	**91,7 fps**	**101,7 fps**

Grenzwert 2,6) Volt vor. Bei 2,7 Volt besteht deshalb die Gefahr des plötzlichen Prozessor-Tods, weshalb wir den 450-MHz-Versuch wieder abbrachen.

Auf Anhieb klappte dagegen der Betrieb in einem alten Sockel-7-Board, das zwar die benötigte Spannung bereithält, aber keine 100 MHz Systemtakt zuläßt. Das ist angesichts der gebremsten Leistung und des hohen Preises allerdings höchstens als vorübergehende Notlösung empfehlenswert.



Warzone 2100: Eines der besten Spiele mit 3Dnow-Support.

Noch zu teuer

Das erklärte Ziel, mit dem K6-3 bessere Leistung als ein gleichgetakteter Pentium II/III zu bieten, hat AMD nur ansatzweise erreicht. Bei vielen Anwendungsprogrammen zieht der Chip zwar am Konkurrenten vorbei. Auch was das Spielen angeht, ist der K6-3 die schnellste AMD-CPU, die jemals entwickelt und gebaut wurde. An die Intel-Familie reicht er aber nicht heran; selbst der Celeron ist insgesamt flotter, was auch am mäßigen 3Dnow-Support seitens der Spielehersteller liegen mag. Da AMDs Neuer angesichts seiner Leistung mit 550 Mark sehr teuer ist, müssen wir derzeit noch von diesem Prozessor abraten. Andererseits ist sehr wohl ein schneller Preisrutsch zu erwarten. Und dann fällt AMD mit dem K6-3 mal wieder jene Rolle zu, an die man sich bereits gewöhnt hat: die einer ernsthaften und zudem günstigen Alternative, die es aber nie ganz an die Spitze schafft. MG

→ www.amd.com/products/cpg/k6iii/index.html

K6-3/400

Typ:	Sockel-7-Prozessor
Hersteller:	AMD
Preis:	ca. 550 Mark
Hotline:	(089) 45 05 31 99

Pro	Kontra
• moderne Technik	• relativ teuer
• gute Office-CPU	• bei Spielen ohne 3Dnow-Support nur mäßig schnell
• keine Multiplikatorsperre	

Arbeitsleistung (20%)	2,0
Spieleleistung (70%)	2,6
Technik (10%)	2,1

Fazit: Ein guter Prozessor, dessen Spieleleistung stark von der 3Dnow-Unterstützung abhängt.

GameStar Gesamtnote: 2,4

PowerVR-Comeback

Videologic Neon 250

Nach fast zwei Jahren Pause stellt Videologic den langerwarteten Apocalypse-Nachfolger mit ungewöhnlicher PowerVR-2-Technik vor.

Die PR-Manager von 3D-Kartenherstellern schauen zur Zeit im Wochenrhythmus im GameStar-Hardware-Büro vorbei. Einer der spannendsten Besuche war für uns der des Videologic-Vertreters. Er hatte ein Sample der Neon 250 im Gepäck, auf deren Platine erstmals der im März 1998 (!) vorgestellte PowerVR-2-Chip werkelt.

Eigene Technik

Der Chip arbeitet nach der »Infinite Planes«-Methode, bei der die Polygone durch Schnittpunkte sich kreuzender Ebenen entstehen. Sofort danach werden die für den Betrachter nicht sichtbaren Anteile der Szene wieder entfernt, wodurch die PowerVR-Technologie ohne Z-Buffer-Speicher auskommt. Anschließend teilt die Neon 250 den Bildschirm in kleine Blöcke (»Tiles«) auf und rendert diese nacheinander durch.

Daneben kann der PowerVR 2 mit einer eigenen Schnittstelle (PowerSGL) aufwarten, die mit 3Dfx' Glide vergleichbar ist. PowerSGL war früher aufgrund der schwierigen Programmierung bei den Entwicklern gefürchtet. Die damaligen PowerVR-Modelle litten doppelt, da sich der Chip zudem sehr widerspenstig im Umgang mit Direct 3D zeigte. Das soll mit dem PowerVR 2 komplett anders werden: Bei einigen Probetiteln konnten wir uns gleich davon überzeugen, daß der Chip tatsächlich mit Direct-3D-Spielen keine Probleme mehr hat. Und Power SGL soll nun ähnlich einfach wie die Glide-Schnittstelle anzusprechen sein.



Expendable mit der Neon 250: An der Bildqualität gibt es auch bei Direct-3D-Programmen nichts auszusetzen.

OpenGL-Raser

Bei einem 6stündigen Benchmark-Marathon schlug sich die Neon 250 sehr wacker. Beeindruckend die Performance bei der extrem Füllraten-intensiven Crusher-Demo von Quake 2: Hier waren die Werte sogar minimal besser als bei der um knapp 40 MHz höher getakteten Voodoo 3 3000. Der MiniGL-Treiber scheint Videologic also sehr gut gelungen zu sein, wenngleich bis zum Verkaufsstart auf einen voll installierbaren ICD (installable client driver) umgestellt werden soll, der naturgemäß ein paar Frames langsamer sein wird.

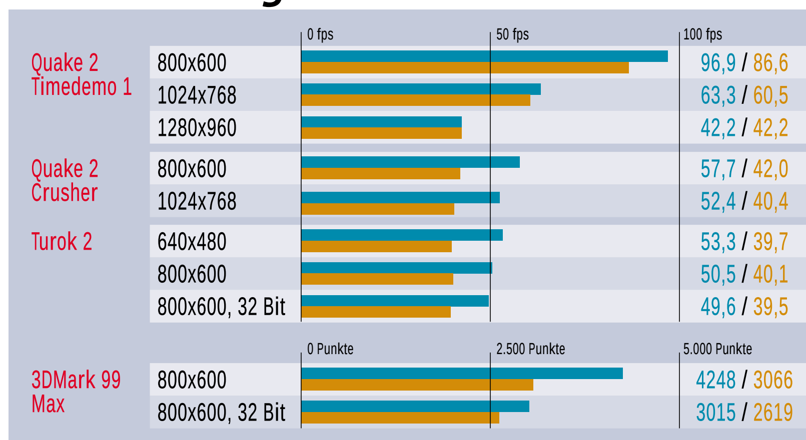


Die Endversion kommt ohne Aktivlüfter aus.

Diverse Abstürze, besonders bei hohen Auflösungen, und Texturfehler lagen wohl am noch unfertigen Treiber. Die Bildqualität, eine Schwäche der alten PowerVR-Modelle, konnte uns dagegen schon jetzt überzeugen. Selbst aufwendigste Effekte stellt die Karte ohne Fehler und in brillanten Farben dar. MG

→ www.videologic.com

Benchmark-Ergebnisse



Spiel	Auflösung	PIII/500 / PII/350
Quake 2 Timedemo 1	800x600	96,9 / 86,6
	1024x768	63,3 / 60,5
	1280x960	42,2 / 42,2
Quake 2 Crusher	800x600	57,7 / 42,0
	1024x768	52,4 / 40,4
Turok 2	640x480	53,3 / 39,7
	800x600	50,5 / 40,1
	800x600, 32 Bit	49,6 / 39,5
3DMark 99 Max	800x600	4248 / 3066
	800x600, 32 Bit	3015 / 2619

■ PIII/500. 128 MByte RAM ■ PII/350, 128 MByte RAM

Neon 250

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Videologic
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(06103) 934 70

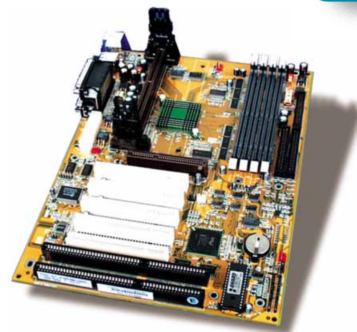
Pro	Kontra
• unter OpenGL sehr schnell • gute Bildqualität • viele 3D-Features	• nicht ganz billig • kein TV-Out

Vorab-Bewertung: Das Verlierer-Image alter PowerVR-Tage scheint Schnee von gestern zu sein, selbst wenn die Karte nicht ganz an die Konkurrenz herankommen sollte. Der Power-SGL-Support wird wohl kaum der Rede wert sein, dafür hat die Karte keine Probleme mehr mit Direct-3D-Spielen.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster

Mainboard

Abit AB-BX6



Ausgereiftes Slot-1-Mainboard mit Intels BX-Chipsatz und sehr guten Leistungsdaten.

Das **Abit BX6** ähnelt im Aufbau und Design dem **MSI-6163**, unserem Mainboard-Testsieger aus GameStar 4/99. Nur sind hier vier DIMM-Sockel auf der Platine vorhanden, was einen Ausbau des Speichers auf insgesamt 1 GByte ermöglicht. Die Wahl des Multiplikators geschieht über das Bios, mit Faktoren von 3,0 bis 8,0. Bustaktfrequenzen sind in einer engen Abstufung zwischen 66 und 153 MHz wählbar, eine Fundgrube für Tüftler. Die Platine kommt komplett ohne Jumper aus, alle wichtigen Einstellungen sind im Bios auszuführen, selbst die CPU-Spannung läßt sich – besonders wichtig beim Übertakten – manuell regeln. Die deutsche Bedienungsanleitung erleichtert Einbau und Einstellung des Boards deutlich. Besonders die ausführliche Erklärung der verschiedenen Bios-Einstellungen wird jeden Bastler erfreuen. In den Benchmarks zeigte das **BX6** sehr ordentliche Leistungen. Die Meßwerte für **Quake 2** und **Turok 2** liegen mit 60,4 beziehungsweise 45,4 etwas höher als die Ergebnisse des **MSI-6163**. Der Business-Winstone lag mit 20,1 Punkten exakt auf demselben Niveau. Wir können das **Abit BX6**-Mainboard allen ambitionierten Tüftlern und Tunern sehr empfehlen. WR

AB-BX6

Typ:	Mainboard
Hersteller:	Abit
Preis:	ca. 230 Mark
Hotline:	(089) 61 44 74 44

Pro	Kontra
• hohe Leistung • Ausstattung • jumperloses Design	• Stromstecker liegt ungünstig

Leistung (25%)	2,0
Technik (25%)	1,5
Ausstattung (50%)	1,6

Fazit: Ein BX-Mainboard fast ohne Mängel, wie geschaffen zum Experimentieren mit dem Prozessortakt.

GameStar Gesamtnote: 1,7

→ www.abit-usa.com

Soundkarte

Monster Sound MX300



Harte Konkurrenz für die Soundblaster Live Value.

Der einprägsame Name »Monster« steht als Synonym für eine ganze Generation von Grafikkarten. Diamond will die Erfolgsstory nun mit ihren Soundkarten weiterführen. Die **Monstersound MX300** arbeitet mit dem Aureal-Vortex2-Audio-Accelerator als zentralem Chip. An Schnittstellen bietet die Karte alles, was das Herz begehrt: Aureal A3D 1.0 und 2.0, Direct Sound, Direct Sound 3D und Direct Input, außerdem verspricht der Hersteller volle **Soundblaster Pro**-Kompatibilität unter DOS ab Version 6.0. Bei den Hörtests mit der **SAM46/SUB100**-Boxenkombi von Quadral legte die **MX300** dann richtig los. Bis auf die Midi-Wiedergabe überzeugte sie durch sauberen und wuchtigen Klang. Die Hörproben mit A3D erinnerten stark an die Klangwelten, die eine **Soundblaster Live** in den Raum zaubert. Uns gefiel der 3D-Sound der Diamond sogar noch einen Tick besser; bei der zweikanaligen FM-Synthese lag die Live dagegen knapp vorn. Einbau und Installation verliefen ohne Probleme, positiv fiel uns die gut lesbare Beschriftung auf dem Abschlußblech auf. Die Gebrauchsanleitung liegt leider nur auf CD vor. Die knapp gehaltene Einbauanleitung erklärt die Installation auch in Deutsch. WR

Monster MX300

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Diamond Multimedia
Preis:	ca. 170 Mark
Hotline:	(08151) 26 63 30

Pro	Kontra
• sehr guter A3D-Klang • leichte Installation • zwei Line-Out-Buchsen	• keine gedruckte Dokumentation

Klang (60%)	1,5
Technik (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	1,8

Fazit: Exzellente Soundkarte mit sehr gutem Klang, hoher Dynamik und einfacher Bedienung.

GameStar Gesamtnote: 1,5

→ www.diamondmm.de

CD-Brenner

Mitsumi CR-4802TE



Mit dem CR-4802TE hat jetzt auch Mitsumi einen CD-RW-Brenner im Produktprogramm. Das Atapi-Laufwerk liest Silberscheiben mit 8facher Geschwindigkeit ein. Im CD-R-Modus arbeitet das interne Modell mit 4facher, im CD-RW-Betrieb mit 2facher Brenngeschwindigkeit. Der Datenpuffer ist 2 MByte groß. Mit der beigelegten Brennsoftware Win on CD 3.6 benötigten wir für eine Audio-CD 18:20 Minuten, eine mit Daten gefüllte CD-RW wurde in 39:30 Minuten fertiggestellt.

Neben dem UDF-Treiber Packet-CD gehören zwei Rohlinge, ein CD-R- und ein CD-RW-Medium, zum Lieferumfang. Mitsumi gibt 12 Monate Garantie für seinen neuen Brenner. Für den Hausgebrauch bietet das Gerät genügend Features, falls Sie jedoch viel zu brennen haben, sollten Sie zu einem leistungsfähigeren Modell greifen. WR

→ www.mitsumi.de

CR-4802TE

Typ:	CD-RW-Brenner
Hersteller:	Mitsumi
Preis:	ca. 600 Mark
Hotline:	(01805) 21 25 30

Pro	Kontra
• gute Ausstattung • hochwertige Software	• niedrige Lesegeschwindigkeit

Leistung (60%)	3,0
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Ein durchschnittlich guter Brenner für den Hausgebrauch, leider ohne überzeugende Leistungsdaten.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Lenkrad

Zykon F1-Racer



Die hierzulande relativ unbekannte Marke Zykon bringt mit dem F1-Racer ein recht beachtenswertes Lenkrad auf den Markt: Die Lenksäule und das Steuerrad bestehen komplett aus geschmiedetem Stahl und machen einen fast unverwüstlichen Eindruck. Die Unterseite der Lenksäule wird mit drei massiven Schrauben an einer Kunststoffplatte befestigt, auf die dann der Monitor gestellt wird.

Ebenfalls bemerkenswert ist die Elektronik, die Plug and Play unterstützt und keine eigenen Treiber benötigt. Nur die klapprige und viel zu kleine Pedaleinheit aus Plastik trübt den ansonsten guten Gesamteindruck: Die Wege sind einfach zu kurz. Hier hätte der Hersteller gut daran getan, die gleiche Qualität wie beim Lenkrad zu liefern. Das F1-Racer Pro aus dem gleichen Haus kommt mit besseren Pedalen, kostet aber mit 390 Mark fast das Doppelte. WR

→ www.zykon.com

F1-Racer

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Zykon
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(08546) 190

Pro	Kontra
• enorm stabil • einfache Befestigung	• schlechte Pedaleinheit

Ergonomie (20%)	3,0
Ausstattung (30%)	3,5
Praxistest (50%)	2,5

Fazit: Ein sehr gutes Lenkrad für Qualitätsfanatiker. Die Pedale sind hingegen fast nicht brauchbar.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Maus

Wingman Mouse



Die brandneue Wingman Gaming Mouse von Logitech trägt als erste Maus die Bezeichnung Wingman im Produktnamen. Die Positionsabfrage der Mauskugel durch den Treiber wird rund doppelt so oft vorgenommen wie bei herkömmlichen Eingabegeräten, was zu einem sehr präzisen Umgang mit dem Mauszeiger führen soll.

Logitech will aber nicht nur Designer und Architekten mit diesem Gerät beglücken, sondern zielt in erster Linie auf Spieler mit einer Vorliebe für 3D-Shooter. Bei unserem Testlauf mit Half Life erwies sich der Wingman-Nager als gut geeignet für dieses Genre. Das Zielen und Manövrieren geht wesentlich leichter von der Hand. Allerdings fehlt ein kleines Scrollrädchen zum Waffenwechsel. Zusätzliches Manko: Die stark angerauhte Kugel schleppt Schmutz vom Mousepad in Windeseile ins Gehäuse. WR

→ www.logitech.de

Wingman Mouse

Typ:	Maus
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• gute Treiber-Software • gute Ergonomie • hohe Präzision	• kein Scrollrädchen • schmutzempfindlich

Ausstattung (10%)	2,5
Ergonomie (30%)	2,2
Praxistest (60%)	2,0

Fazit: Bis auf das fehlende Scrollrädchen eine überzeugende Maus für 3D-Action-Spieler.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Sie fragen – Experten antworten

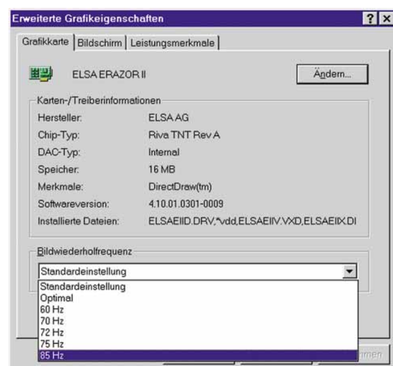
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Grafikkarten

Seit kurzem habe ich eine Riva-TNT-Grafikkarte in meinem Rechner. Mein 17-Zoll-Monitor, der bis jetzt immer bestens funktionierte, hat sich seither schon zweimal mit einem kapitalen Defekt verabschiedet. Ich befürchte, daß der Monitor die Leistung der TNT nicht ganz verkraftet. Ist das möglich?
Johannes Mielke

GameStar Grafikkarten mit dem Riva-TNT-Chip glänzen nicht nur mit einer hohen Bildqualität und guten 3D-Fähigkeiten, auch die Bildwiederholfrequenzen liegen sehr hoch. Bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten erreichen manche Karten Werte von 160 Hz. Damit sind aber selbst moderne Monitore hoffnungslos überfordert. Meist verhindert eine Schutzschaltung, daß dem Gerät größerer Schaden zugefügt wird, es wird einfach abgeschaltet. Um zu einer für Ihren Monitor verträglichen Einstellung zu kommen, sollten Sie im Punkt »Bildwiederholfrequenz« in den erweiterten Eigenschaften der Anzeige nicht den Wert »Optimal« einstellen. Denn mit dieser Einstellung steuert der Treiber den Monitor immer mit der Maximalfrequenz an, was bei weniger leistungsfähigen Bildschirmen leicht zu einem Defekt führen kann. Stellen Sie lieber einen festen Wert ein, etwa 85 Hz. Damit können Sie Ihrem Monitor sicher keinen Schaden zufügen.



Wählen Sie eine feste Einstellung für die Bildwechselfrequenz, damit schonen Sie Ihren Monitor bei niedrigen Auflösungen.

Mainboards

Bei neueren Mainboards findet man oft Angaben wie »Supports Creative SB-Link connector for SoundBlaster AWE64-PCI«. Ich besitze diese Soundkarte, sollte ich deswegen solche Mainboards bevorzugen? *Sebastian Bauer*

GameStar Der SB-Link, der auf manchen Hauptplatinen zu finden ist, dient in erster Linie der besseren Kompatibilität im DOS-Modus. PCI-Soundkarten haben damit generell etwas mehr Probleme als die älteren Modelle mit ISA-Anschluß. Wenn Sie noch ältere DOS-Spiele besitzen, die mit Ihrer PCI-Karte keinen Ton von sich geben wollen, ist die Anschaffung eines entsprechenden Mainboards eine gute Lösung. Unter Windows macht sich dieser Anschluß allerdings nicht bemerkbar.

Mainboards

Ich besitze ein Mainboard mit ALI-Chipsatz, das laut Handbuch für Pentium-II-Prozessoren von 233 bis 333 MHz geeignet ist. Im Moment läuft darauf ein Celeron 266, ich würde aber gerne auf einen Celeron 333 mit integriertem Level-2-Cache aufrüsten. Geht das mit meinem Mainboard? *Timo Spehl*



Die neuen Celerons mit Level-2-Cache lassen sich auch auf einem Board für Pentium-II-Prozessoren betreiben.

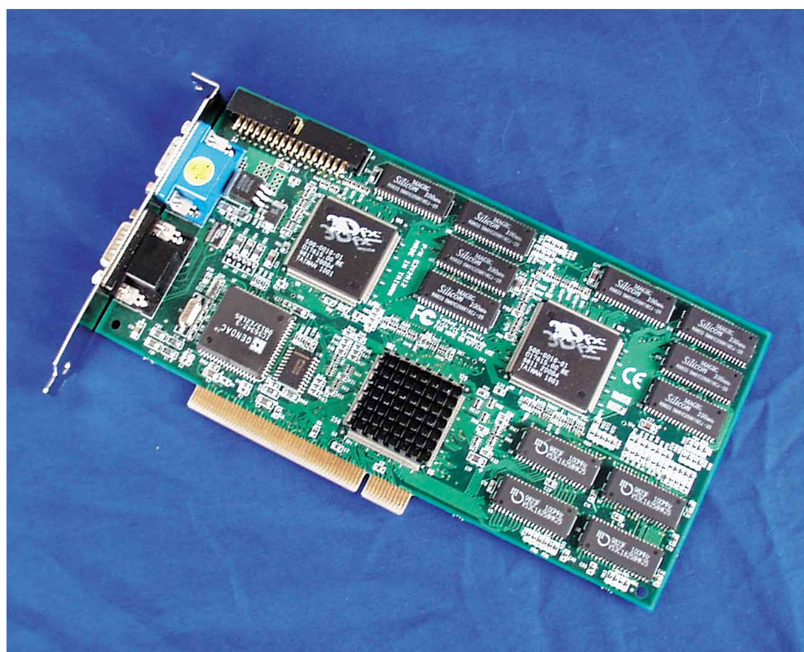
GameStar Der Einsatz eines Celeron 333 ist auf Ihrem Motherboard ohne Probleme möglich. Da der Level-2-Cache unabhängig vom Mainboard durch den Prozessor selbst angesprochen wird, steht einer ordentlichen Leistungssteigerung nichts im Wege. Wenn das Bios Ihres Boards älteren Datums sein sollte, besteht zwar die Möglichkeit, daß der Celeron als Pentium II erkannt wird. Das hat jedoch keinerlei Einfluß auf die Funktion der Komponenten.

Prozessoren

Ich möchte mir demnächst einen Celeron 366 kaufen. In GameStar 4/99 war zu lesen, daß diese Prozessoren eine Multiplikator-Sperre haben. Kann man diese Sperre irgendwie umgehen? Wenn ja: Wie hoch und mit welchem Multiplikator könnte ich einen Celeron 366 betreiben? *Florian Paul*

GameStar Wie der Name schon sagt, verhindert diese Sperre das Ändern des fest eingestellten Multiplikators. Der Versuch, den Celeron 366 mit einem

anderen Faktor als 5,5 anzusprechen, wird also zwangsläufig fehlschlagen. Wenn Ihr Mainboard allerdings auch andere Bustaktfrequenzen als 66 MHz bereitstellt, zum Beispiel 75 MHz, läßt sich bei gleichem Multiplikator eine Taktfrequenz von 412 MHz erreichen. Viel mehr sollten Sie Ihrem Celeron aber nicht zumuten, zumal vom Erhöhen der Bustaktfrequenz auch andere Komponenten, etwa Grafikkarte, IDE-Controller und Speicherbausteine betroffen sind. Unmotivierte Abstürze, Schreib- und Lesefehler der Festplatte oder Grafikfehler können die Folge einer solchen Aktion sein. Eine gute Kühlung des Prozessors und ein Gehäuselüfter mit hohem Durchsatz sind ebenfalls dringend zu empfehlen. Gehen Sie auf keinen Fall ein Risiko ein. Wenn Ihr Computer irgendwelche Unregelmäßigkeiten zeigt, sollten Sie den Bustakt sofort wieder auf den korrekten Wert zurücksetzen.


Der richtige Partner für einen leistungsstarken Prozessor ist eine Voodoo-2-Grafikkarte.

Windows 95

Ich möchte Windows 95 neu installieren. Im Verlauf des Setup wird unter anderem auch die Festplatte mit Scandisk überprüft. Dabei werden immer wieder fehlerhafte Cluster entdeckt. Scandisk bricht dann mit der Fehlermeldung »Windows 95 kann nicht installiert werden« ab. Kann ich diese Routineprüfung nicht irgendwie umgehen? *Petar Pelemis*

GameStar Mit dem undokumentierten Schalter »/is« läßt sich Windows 95 auch ohne die Überprüfung durch Scandisk installieren. Der korrekte Aufruf lautet dann »setup /is«. Allerdings sollten Sie bedenken, daß bei der Installation defekte Cluster beschrieben werden können. Die Folge ist ein unbrauchbares Windows 95. Wenn Sie einen älteren Norton Discdoctor für DOS besitzen, können Sie mit diesem Tool die defekten Cluster »besetzen«, vorher muß die Platte aber mit Fdisk für ein FAT16-Dateisystem präpariert werden. Sie finden dieses Programm auf der Installationsdiskette von Windows 95/98. Anschließend installieren Sie Windows ganz normal. Die defekten Cluster werden dann vom Betriebssystem nicht mehr verwendet.

Grafikkarten

Seit ich eine Elsa Erazor II AGP in meinen Rechner eingebaut habe, bekomme ich beim Start immer die gleichen Fehlermeldungen. Die sagen, daß die Einstellungen fehlerhaft sind und ich den Treiber installieren soll. Das habe ich aber schon mehrmals gemacht. Außerdem wird angezeigt, daß kein IRQ vergeben wurde. Was soll ich nur machen?

Markus Wolf

GameStar Vielleicht haben Sie vergessen, der TNT den zwingend benötigten IRQ im Bios zuzuweisen. Bei den meisten Mainboards finden Sie diesen Punkt unter »PCI/PNP-Cofiguration« mit der Bezeichnung »Assign IRQ to VGA«. Falls diese Einstellung schon besteht, könnte auch ein Ressourcen-Konflikt die Ursache sein. Häufig wird der IRQ 11, der normalerweise für VGA reserviert ist, auch an einen der IDE-Controller vergeben. Obwohl von der PCI-Spezifikation ein geteilter IRQ ausdrücklich vorgesehen ist, mag die eine oder andere Grafikkarte mit dieser Konfiguration nicht arbeiten. Ein Umstellen der IRQs von Hand oder eine Neuinstallation könnte das Problem ebenfalls beheben.

Prozessoren

Ich habe mir vor kurzem einen K6-2/400 angeschafft und hoffte auf einen kräftigen Leistungsprung im Vergleich zu meinem bisherigen 133er. Bei den meisten Spielen bekomme ich aber nur ungefähr 10 Frames mehr pro Sekunde, gerechnet habe ich mit 50 oder 60! Liegt das an meiner Voodoo-1-Karte oder habe ich mit 32 MByte zuwenig Speicher?

David Hilla

GameStar Sie haben richtig getippt, Ihre Voodoo 1 ist der eigentliche Bremser in Ihrem System. Sie ist mit der Datenmenge, die der Prozessor liefert, schlichtweg überfordert. Ein passender Partner für Ihren erstarkten Rechner wäre eine Voodoo 2, diese Karte kann mit der Leistung eines K6-2/400 deutlich besser mithalten. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

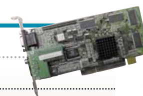
tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 6/99

2D/3D-Kombikarten



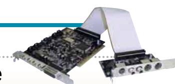
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	3Dfx Voodoo 3 3000	1.3	400 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
	2	ATI Rage Fury	1.4	330 Mark	5/99	(089) 66 51 50	32 MByte RAM, TV-Ausgang
UPDATE	3	Hercules Dynamite TNT	1.5	220 Mark	4/99	(089) 89 89 05 73	ausgereifte Treiber, sehr schnell
UPDATE	4	Elsa Erazor 2	1.5	230 Mark	1/99	(0241) 606 51 12	Top-Qualität, sehr gute Treiber
UPDATE	5	Creative Labs Riva TNT	1.6	200 Mark	1/99	(089) 957 90 81	gut ausgestattet, sehr schnell
NEU	**Preistip:**	Elsa Victory Erazor LT	2.5	110 Mark	–	(0241) 606 51 12	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
	2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
	3	Hercules Stingray /2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
UPDATE	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Soundblaster Live	1,4	350 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
NEU	2	Diamond MX 300 Monster	1,5	170 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
UPDATE	3	Soundblaster AWE 64 Gold	1,8	200 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
UPDATE	4	Terratec EWS64 S	1,9	320 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
UPDATE	5	Soundblaster AWE 64 Value	2,0	100 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
UPDATE	**Preistip:**	Soundblaster 16 PnP	3,0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

Lautsprecher



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Quadral SAM-42/SUB 100	1,8	450 Mark	3/99	(0511) 790 41 19	ausgewogener Klang, tiefer Baß
	2	Wavemaster System S2	1,9	700 Mark	3/99	(0421) 176 90	extrem pegelfest
	3	Logitech Soundman Extreme	2,0	350 Mark	3/99	(069) 92 03 21 56	hervorragender Klang, preiswert
	4	Labtec APX-4620	2,2	350 Mark	3/99	(0811) 99 71 30	wuchtiger Baß, reichhaltige Ausstattung
	5	Teac Power MAX 1000	2,2	430 Mark	3/99	(0611) 71 58	bestes Surroundsystem
	Preistip:	Yamaha YST-MS 25	2,9	180 Mark	3/99	(04101) 30 33 13	ausgewogene Eigenschaften

CD-ROM-Laufwerke



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	120 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
	3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	120 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
	4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
	5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	110 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Plextor PX-R820Ti	1,6	900 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
UPDATE	2	Teac CD-R55S	1,8	420 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4fach-SCSI-Brenner
UPDATE	3	Sony CRX 100E	1,9	550 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
UPDATE	4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	580 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Im Soundkartenmarkt stellen die beiden Tabellenführer SB Live und Diamond MX 300 eine ganz neue Generation dar. Deshalb werteten wir alle älteren Karten um 0,3 Notenpunkte ab.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis NEU
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.100 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	830 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Eizo T68	1,8	1.850 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
3	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
4	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
5	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.700 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-33 M	2,3	50 Mark	3/99	(089) 54 61 27 10	gutes Handling, gute Anordnung
5	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zu günstigem Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	80 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft SideWinder PP	1,9	150 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	350 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad UPDATE
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	330 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise UPDATE
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	320 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale UPDATE
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	200 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	198/199	25	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Alternate Computervers.	16/17, 18/19	44	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ASUSTeK Computer GmbH	41	54	02102/44 50 11	02102/ 442066	http://www.asuscom.de
Bertelsmann GameChannel	37	48	0180/5001919	040/35929512	http://www.http://www.gamechannel.de
Blue Byte Software GmbH	129	13	0208/450880	0208/4508899	http://www.siedler3.de
BTB Business to Business	193	55	09404/95510	09404/955195	http://www.http://www.btb-online.de
Call & Play	195	6	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
CDV Software GmbH	53	45	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cendant Software Deutschland	65	39	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Codemasters	71	49	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
Computer and More	179	46	04181/93280	04181/932819	keine Angabe
Conitec GmbH	221	17	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	4. US	59	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	189	53	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	63, 103, 123	26, 27, 28	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Eidos Interactive GmbH	2. US, 3	24	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	57, 59	60	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA AG	49	20	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Frontline	88	52	0511/701270	0511/7012727	http://www.frontline-net.de
Funsoft Holding GmbH	74/75	38	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	203	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Groß Electronic	223	-	08582/96050	-	http://www.gross-electronic.de
Hegener & Glaser AG	207	62	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Infogrames	64, 51, 33, 26/27	36, 29, 15, 3	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Innonics	191	21	0511/3361370	-	http://www.innonics.de
Intermedia PC-Hotline	113	41	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jetstream	223	61	07247/946170	07247/4248	http://www.jet-stream.de
Jöllenbeck GmbH	172/173	12	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
lomax Software GmbH	159	51	05973/55724	05973/600083	http://www.lomax-online.com
Magix Entertainment GmbH	110	42	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	3. US	58	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Microprose GmbH	85	10	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
MLC Hard- & Software	213	50	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
MVG Medienverlag	228	11	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	211	18	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	124	-	-	-	http://www.pcwelt.de
RM Buch und Medien Vertrieb GmbH	101	37	05242/415233	05242/415744	http://www.derclub.de
STB Systeme Europe	208/209	16	0180/5177617	-	http://www.stb.com
Take 2 Interactive	69, 119	30, 23	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
TFC Computer GmbH	48	19	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
TLC The learning Company	121	35	089/14827113	089/14827400	http://www.learnigco.de
Tomorrow Verlag GmbH	104	7	040/41310	-	http://www.tomorrow.de
Virgin	67, 55	34, 33	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
w&w Computermarketing	230	-	0190/866270	0190/866271	keine Angabe
Waibel Systeme	78	22	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	109	4	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	217	5	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	215	31	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de
You Team Messe	4, 227	56, 32	0228/725390	0228/694007	http://www.you.de
Beilagenhinweis					
SMM Software	06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de		
ELV Elektronik Literatur Verlag GmbH	0491/60080	0491/7016	http://www.elv.de		

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs) Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Thomas Piller, Sandra Strehle

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent), Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671), Andrea Gohn (-691)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/ 20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

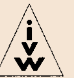
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Verkaufte Auflage (IVW Q I/99) 271.119

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Website: www.gamestar.de

Die Post schlägt zurück

Leserbriefe

Krieg der Sterne auf den Leserbrief-Seiten: Das kommende Star-Wars-Spektakel findet bereits jetzt sehr großen Anklang bei vielen GameStar-Lesern.

Episode 1

Als Star-Wars-Fan bin ich fast umgefallen, als ich die GameStar 5/99 sah! So einen mega-genialen Artikel über Episode 1 und vor allem über die Spiele habe ich noch nicht gelesen. Ich kenne mich mit Krieg der Sterne aus und habe sowohl im Internet wie in anderen Zeitschriften schon alles über den neuen Film gelesen und muß sagen: Ihr habt da sauber recherchiert und sogar ein paar echte Neuigkeiten herausgefunden. Toll! Wirklich verzweifelt bin ich nur, daß man hierzulande im LucasArts-Spiel »The Adventure« den ganzen Film vor dem eigentlichen Start im Kino kennenlernen kann. Bis ich den gesehen habe, muß ich wohl einen Riesenbogen um jeden Spieleladen machen.

Hannes Nasch

Erstmal herzlichen Glückwunsch zum tollen GameStar 5/99. Es zeichnet sich mal wieder ab, daß sich GameStar immer mehr zum multimedialen Magazin entwickelt, was etwa die Filmkritik zu Wing Commander oder die Preview auf Star Wars: Episode 1 zeigen. Ich finde diese Entwicklung gut und hoffe, daß auch in Zukunft Medienereignisse, die irgendwie mit PC-Spielen zu tun haben, in der Zeitschrift stehen. Das soll nicht die Überhand gewinnen, aber in der letzten Ausgabe ist das Verhältnis von Spieletests, Previews und allem anderen sehr gut gelungen. *Jan Höllger*



Star Wars Racer: »Die beiden Spiele finde ich etwas merkwürdig.«

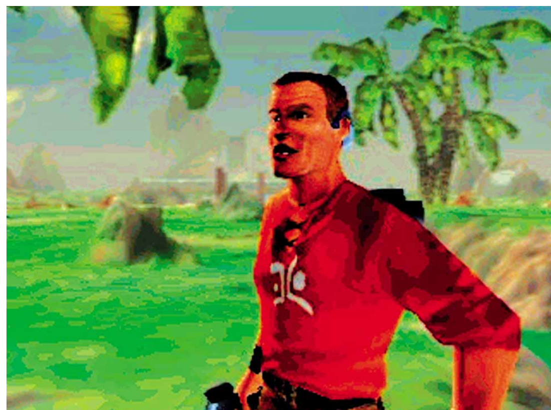
Vielen Dank für die Berichterstattung über die neuen Star-Wars-Spiele und den Film. Leider sind mir einige Dinge aufgefallen, die ihr über die neuen Spiele loslaßt, die mir nicht passen. Es geht um die Sticheleien, daß die beiden neuen Spiele, weil diese nebenbei auch auf Konsolen erscheinen, nicht für den PC optimiert werden. Mich persönlich stört es nicht, daß ich außer den PC-Produkten von LucasArts auch ein paar Titel kriege, die ebenfalls für Konsolen entwickelt werden. *Michael Heuzeroth*

Den Report über Episode 1 fand ich sehr interessant, der Film ist schließlich Pflicht. Etwas merkwürdig finde ich allerdings die beiden Spiele. Ich hatte auf Jedi Knight 2 gehofft, und dann werden da zwei mittelprächtige Titel angekündigt. Besonders dieses Rennspiel »Racer«. Wenn das nicht den Star-Wars-Bonus hätte, hättet ihr über das Teil doch wohl keine zwei Seiten Vorschau gemacht, oder? *Martin Nevel*

GameStar Keine Sorge: Wie bereits im Star-Wars-Report berichtet, werkelt LucasArts noch an weiteren Spielen zu Episode 1. Es gilt als sicher, daß darunter auch ein 3D-Actionspiel à la Jedi Knight ist. Der Filmstart wird übrigens auf den 19. August vorverlegt; Hannes Nasch kann schon zwei Wochen früher seinen Softwareladen stürmen und die neue Macht am PC nachspielen. Zum ausgesprochenen Multimedia-Magazin wollen wir uns allerdings nicht entwickeln. »Die ganze Welt der PC-Spiele« ist schließlich groß genug – und wenn das Filme gelegentlich mit einschließt, soll uns das nur recht sein.

Voxelgrafik

Wieso gibt es eigentlich so wenige 3D-Spiele, die auf Voxelgrafik setzen? Ich will ja nicht behaupten, daß Half-Life oder Unreal schlecht aussehen, aber irgendwie sieht die Grafik doch immer ein bißchen nach Lego aus. Klar, mit ordentlich vielen Texturen und genügend Polygonen kann man das vertuschen, aber auffallen tut es meiner Meinung nach doch. Dann habe ich das Video-Special zu Outcast gesehen und wäre fast vom Hocker gefallen. Da wirkt alles wie aus einem Guß. Alles paßt zusam-


Outcast: »Alles paßt zusammen, wirkt rund und echt.«

men, wirkt rund und echt. Warum bauen nicht mehr Spielehersteller ihre Engines auf der Voxeltechnik auf?

Michael Weyel

GameStar Traurig, aber wahr: Viele Programmierer haben schlicht keine Erfahrung mit Voxeln, kennen sich aber bestens mit Polygon-Engines aus – schließlich gibt's die schon deutlich länger. Außerdem haben Voxel-Grafiken einen entscheidenden Nachteil: Sie lassen sich nicht mit Hilfe von 3D-Karten beschleunigen.

Spieler-Frauen

Bernadette Knie schreibt in den Leserbriefen des GameStar 5/99, »wenn sich ein Mann vor den Computer setzt, will er viel Blut sehen und wenig nachdenken«. Gut zu wissen, wie da die Hirnkapazität von männlichen Computerspielern eingeschätzt wird. Es mag zwar stimmen, daß 3D-Shooter und andere Actionspiele bei den Herren der Schöpfung beliebter sind, aber ich kenne genügend (männliche) Leute, die auch gerne Wirtschaftssimulationen spielen. Andererseits kenne ich weibliche Personen, die gerne Actionshooter wie zum Beispiel Unreal spielen und bin oft in Blizzards Battlenet. Und siehe da: In letzter Zeit sind da immer mehr Frauen online.

Holger Trapold

Was mußte ich da lesen, Jedi Knight und Turok sind nichts für Frauen? Frechheit! Dazu sage ich nur, daß ich seit Doom die Werke von id Soft & Co. kaufe und heiß und innig liebe. Platitüden, wonach 3D-Shooter eine typisch und ausschließlich männliche Domäne sind, sind mir jedoch zuwider. Und wenn Bernadette besser aufgepaßt hätte, wüßte sie, daß die Hersteller der zunehmenden Beliebtheit von Shootern bei der weiblichen Spielerschar sehr wohl Rechnung tragen. Die vielen »Ripleys« im Helden-Auswahlmenü kommen ja nicht von ungefähr.

Annette Kastner

GameStar Fundierte Untersuchungen zum Thema »Frauen und PC-Spiele« gibt's leider nicht. Allerdings haben auch wir den Eindruck, daß der Anteil weiblicher Spieler leicht steigt. Inzwischen gibt es einige Internet-Seiten (etwa www.gamegirlz.com), die sich hauptsächlich mit 3D-Actionspielen aus weiblicher Sicht beschäftigen.

Werbung in PC-Spielen

Im Grunde habe ich nichts gegen Werbung in Computerspielen, solange sie das Spiel nicht wesentlich beeinflußt. Bei Fußballsimulationen kann ruhig Reklame auf der Bande sein oder der Hauptsponsor von den Trikots der Teams strahlen. Mir ist es auch egal, ob ich zur Auffüllung meiner Lebensenergie in einem 3D-Shooter einen Erste-Hilfe-Kasten zu mir nehme oder einen Red Bull schlürfe.

Matthias Gerhardt

Werbung in Spielen ist nur dann okay, wenn sie dadurch mindestens 50 bis 60 Mark weniger oder gar nichts kosten. Ich bezahle nicht, um Reklame im Spiel zu sehen – das kann ich mir auch kostenlos im Fernsehen anschauen. Für mich ist klar, daß ich Werbespiele nicht kaufe, wenn ich nichts davon habe.

Peter Eiermann

Werbung war für mich schon immer ein recht nervendes Gebiet. Aber jetzt, da auch schon PC-Spiele betroffen sind, dreht sich mir der Magen um. Und das Schlimmste: Es hat schon angefangen. In die Sim-City-3000-Demo hat sich eine deutsche Großbank eingeschlichen, und demnächst müssen wir wohl mit der Zewa-3D-Werbung rechnen: Mit einem Wisch ist der Alienschleim weg!

Jens-Otto Baumgart

GameStar Stimmt: Bei Fußballsimulationen oder Rennspielen wird Werbung in der Tat meist nicht als störend empfunden. Schließlich sind das (mehr oder weniger) detailgetreue Abbilder der Realität.

Termine

Schon seit Monaten erwartet die Spielerschaft dieser Erde das Echtzeit-Strategiespiel Command & Conquer 3. Westwood hat das Spiel schon seit langer Zeit angekündigt, der Erscheinungstermin ist aber immer wieder und wieder verschoben worden. Ich bin inzwischen sehr verunsichert, ob C&C3 überhaupt noch herauskommen wird. Teil 1 und 2 habe ich schon ein paar Millionen mal durchgespielt, die Addons habe ich auch schon alle zuhause. Westwood sollte sich besser mal anstrengen, das Spiel endlich zum angekündigten Termin herauszubringen.

André Schmidt

GameStar Keine Sorge, Command & Conquer 3 wird auf jeden Fall erscheinen. Nach derzeitigem Stand tobt der Kampf zwischen GDI und NOD wieder

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Die Gewinner 4/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 4/99, S. 180: Sandro Pfoa, Bronntal · Andreas Brandl, Blaibach · Thomas Fox, Kempen · Ingmar Göthel, Falkenau · Romano Lehrmann, Wolfen-Nord · Christian Kather, Leichlingen · Marco Cuh, Freilassing · Henning Becker, Petershagen · Ota Takeshi, Köln · Tom Glöckner, Kaiserslautern · Martin Dühning, Lauchringen · Stefan Klingler, CH-Uster · Tobias Gruber, Illerrieden · Niko Schlecht, Hollenbach · Peter Leib, A-Losenstein · Robert Hoffmann, Berlin · Matthias Brandt, Grimma · Florian Kirner, Dießen · Ferdinand Ackerl, A-Fernitz · Marius Strompen, Aachen · Thomas Fett, Berlin · Steffen Brauss, Karlsruhe · Nils Jensen, Elskop · Ingo Mauser, Seelbach · Volker Hoffmann, Schönow · Martin Pabijau, Bad Homburg · Tilo Baller, Hohen-Neuendorf · Patrick Kast, Haimhausen · Christian Baum, Leipzig · Rico Lorenz, Chemnitz · Tino Marciano, Hallbergmoos · Franz Eder, Peiß/Aying · Werner Kotzmann, Illmünster · Fabian Binder, Gersthofen · Samuel Fleischhacker, Fürstenfeldbruck · Tobias Vogt, Creglingen · Samuel Chevalley, CH-Wimmis · Danny Duttke, Witzhave · Ingo Seidl, A-Klagenfurt · Alex Seitz, Hammelburg · Sebastian Pfeiffer, Mücke · Matthias Aigner, Langgöns · Dave Tretau, Oldenburg · Rene Safrin, Kiel · Raoul Fiebig, Paderborn · Arne Boller, Raisdorf · Stefan Knipps, Lüdenscheidt · Franz Kern, Bensheim · René Schimpf, Döbeln · Patrick Klamert, Hoyerswerda · Pier Pablo, Kompat Lingen · Tatjana Koch, Berlin · Gene Dowling, Neuberg · Stephanie Sievert, Gnoien · Rico Wilke, Eilenberg · Jan Meiners, Everswinkel · Timm Siemens, Trendelburg

ab August '99. Die Terminverschiebungen sind ärgerlich – aber Westwood ist immerhin dafür bekannt, weitgehend bugfreie Programme abzuliefern. Dem Spielspaß wird dann nichts Unvermutetes im Wege stehen.

Kolumne: CeBIT '99

Mir scheint der Kommentar zur CeBIT '99 nicht ganz durchdacht. Bereits seit einigen Jahren wird auf die Messe AG Druck durch die Mehrheit der Aussteller ausgeübt, die »Normalverbraucher« von der CeBIT fernzuhalten. Dies läßt sich leicht an den stetigen Preiserhöhungen erkennen. Die diesjährige Preiserhöhung (auf 60 Mark pro Tag!) liegt laut Messe AG noch erheblich unter der von der Mehrheit der Aussteller geforderten Summe. Hier spielt mit rein, daß die Messe AG selbst durchaus am zahlenden Publikum mitverdient. Des weiteren war der 3Dfx-Stand sicher ein ganz schlechtes Beispiel. Der war nämlich nur deshalb umlagert, weil dort T-Shirts und Mousepads in die Menge geworfen wurden. Das Interesse, sich über neue Chips zu informieren, war vergleichsweise gering. Nicht, daß ich mich nicht ebenfalls über die Preise ärgere, doch man sollte Ursache und Wirkung unterscheiden können. *Olaf Göner*

GameStar Das eigentliche Problem der CeBIT ist, daß die Messeleitung am liebsten jede Art von Spiele-Hardware aus den heiligen Hallen in Hannover verbannen möchte. Zum einen, weil deren Hersteller gerne einen Großteil des Publikumsinteresses auf sich ziehen und etwa Produzenten von CAD-Anlagen vergleichsweise leer ausgehen. Zum anderen, um die Berechtigung für die CeBIT Home zu wahren. Das in der Kolumne angesprochene Problem ist nur, daß diese Trennung künstlich ist und der Bedeutung von Computerspielen und -unterhaltung nicht gerecht wird. Werbegeschenke wurden übrigens, wie auf Messen üblich, an fast jedem Stand verteilt – nicht nur bei 3Dfx.

Börsenfieber

Ein einziger Flop oder eine Verzögerung kann fatal für die Finanzlage eines Unternehmens sein, und das wirkt sich deutlich auf den Aktienkurs aus. Daher kann ich aus meiner Erfahrung mit der Börse und Aktien nur folgendes sagen: Papiere von Spielefirmen sind eine hochgradig spekulative Anlage, man kann schnell viel Geld gewinnen, aber auch sehr schnell sehr viel verlieren. Wer sich nicht ausgezeichnet mit der Materie auskennt, dem sei von Spekulationen mit Spielefirmen-Aktien dringend abgeraten. *Oliver Hahne*

3Dfx innovationslos

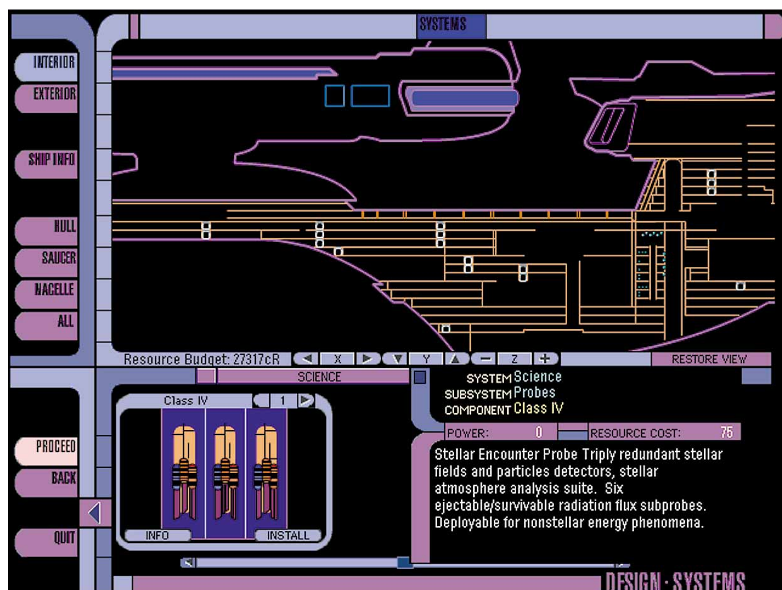
3Dfx leidet an dem, was viele Quasi-Monopolisten auszeichnet: Innovationsarmut und überhöhte Preise. Meiner Meinung nach beruht der Vorteil etwa der Voodoo 3 vor allem auf einer höheren Taktfrequenz. Die ist aber, wie Vorabberichte über TNT 2 und Savage 4 Pro zeigen, von den Mittbewerbern relativ leicht zu kopieren. Deren Karten verfügen aber durch 32-Bit-Fähigkeiten über eine bessere Bildqualität und können durch doppelt soviel Speicher mögliche Geschwindigkeitsnachteile in höheren Auflösungen ausgleichen. Echte Innovationen, wie etwa das S3-Kompressionsverfahren, sucht man bei 3Dfx vergeblich. Ich hoffe, daß Nvidia und S3 die Möglichkeiten nutzen können. *Timo Woitek*

GameStar Im 3D-Kartenmarkt bleibt es spannend, schließlich tüfteln die 3Dfx-Entwickler schon wieder an den nächsten Kartengenerationen. Allerdings schlafen auch Konkurrenzfirmen wie Nvidia oder S3 nicht. Wie auch immer: Je früher sich endlich eine produktunabhängige Schnittstelle zwischen Software und Hardware – OpenGL oder Direct-3D – durchsetzt, desto besser für uns. Echte Monopole wird langfristig wohl niemand aufbauen können. PS

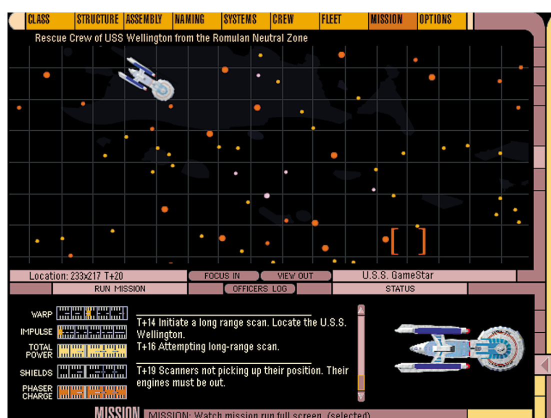
Enterprise im Eigenbau

Starship Creator

In jedem SF-Fan steckt ein kleiner Scotty. Mit dem Star-Trek-Baukasten designen Sie eigene Raumschiffe.


Nicht ohne meine Fluxsonden: Raumschiff GameStar wird verschwenderisch ausgestattet.

Was haben Blue Byte und Paramount gemeinsam? Beide wissen ihre Erfolgsserien nach allen Regeln der Kunst zu melken. Während sich die Software-Firma gerade mit dem dritten Siedler-Teil auf Popularitäts-Höhenflug befindet, verdealt das US-Filmstudio fleißig Star Trek-Lizenzen. Der neueste Computersproß der legendären Serie schickt Sie sogar ans Reißbrett der Sternenflotte. Womit wir wieder bei Blue Byte wären: Die Mülheimer sicherten sich den Deutschland-Vertrieb des Starship Creators – und bewiesen damit kein glückliches Händchen.


Minimalgrafik im Missionsablauf hebt das Schlafbedürfnis.

Star Trek ernsthaft

Seit jeher dürfen sich Computerbesitzer auch mit den ernsthaften Dingen des fiktiven Universums beschäftigen: Star Trek Encyclopedia und Technical Manual werden von Fans häufiger zu Rate gezogen als Duden und Videorecorder-Gebrauchsanleitung. Mit dem neuen Starship Creator schließt sich eine weitere Marktlücke: Die digitale Bastel-Software läßt Sie eigene Raumschiffe bauen, ausstatten und mit einer Crew besetzen. Die Tauglichkeit Ihres Potts wird dann in simulierten Einsätzen geprüft, bei denen Sie allerdings meistens zum gelangweilten Zugucken verdammt sind.

Einbaurausch

Zu Beginn wählen Sie eine von sieben Schiffsklassen und bestücken das Grundgerüst mit Gerätschaften und Personal. Auf den beiden einfacheren Levels sind wichtige Systeme vorinstalliert. Profis dürfen ein komplett leeres Raumschiff vollstopfen und entsprechend lange über der Budget-Verteilung brüten. Die Vaterfreuden sind teilbar: Stolze Schiffsbauer können ihren Kahn ausdrucken, als Datei exportieren und mit anderen Admirälen tauschen. Allerdings ist der Besitz des Starship Creators notwendig, um die Daten einzulesen.

Zuguck-Missionen

Das fertige Modell wird flugs getauft und auf eine von 16 Missionen geschickt, deren Ablauf Sie weitgehend tatenlos verfolgen. Hier zeigt sich, ob Sie den Stolz der Flotte richtig ausgerüstet haben, um alle Auftragsziele zu erfüllen. Hier zeigt sich aber leider auch, daß Starship Creator eine dröge Datensammlung ohne spielerischen Nährwert ist. Technisch ist das Programm so angestaubt, daß es jeden vulkanischen Offizier dazu veranlaßt, pikiert eine Augenbraue hochzuziehen.

Wer sich nicht vor der Einarbeitung in eine Art Programmiersprache scheut, kann sogar eigene Missions-Skripts schreiben. Wasserdichte Englisch-Kenntnisse sind dafür zwingend notwendig; lediglich das Handbuch wurde ins Deutsche übersetzt. Nur ernsthafte Fans, die über die Unterschiede zwischen Excelsior- und Galaxy-Klasse eifriger zu debattieren vermögen als über den Sinn des Lebens, werden dieses eigenwillige Stück Software ertragen können. Star Trek-Laien fühlen sich höchstens zum irritierten Hinterkopfkratzen animiert: »Was soll das?« HL

Starship Creator

Genre:	Raumschiff-Baukasten
Hersteller:	Blue Byte
Preis:	ca. 60 Mark
Sprache:	Englisch (deutsches Handbuch)
System:	Pentium 90 / 16 MByte RAM 2fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend

Bundesliga Manager meets Captain Kirk - eine unvorteilhafte Kombination. Sehr müder Raumschiffbau.

GameStar Gesamtnote: 30%

Die (Vor-) Letzte

Keilerkopf Game



Music goes Hightech: Käufer der aktuellen Keilerkopf-Single »Jederzeit« erhalten ein Ballerspiel als Bonus-Track.

Manchmal kommen sogar mehrere Gegner gleichzeitig auf Sie zu. Komfortabel: eingebauter Exit-Knopf unten rechts.

Das Keilerkopf Game

Genre:	Old School Arcade	Hersteller:	Motor Music
Anspruch:	Newbies, Insider, Cracks	System:	Windows (Billy Boy's '95 Funk-da-System Edit)
Sprache:	Vermutlich Deutsch		
Preis:	Als Dreingabe	Festplatte:	Nein, lose CD
Spieler:	Einer bis zwei (Paartanz), bis acht (Stammtisch)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Zu ertragen ab:	Empfohlen:	Optimal:
8 MByte Rum, 2 Dosen Pils	16 MByte Rum, 4 Flaschen Schnaps	32 MByte Rum, 8 Kanister Spiritus

Grafik	Verschärft
Sound	Unlässig
Bedienung	Griffig
Spieltiefe	Endgeil
Multiplayer	Abseitig



Gut: Verbraucht keinen Speicherplatz.

Christian Schmidt

Wo ist die Message?

Xenon 2 meets Space Invaders: Das Spiel zur Crossover-Combo Keilerkopf bedient sich frech-dreist am Wühltisch der Software-Nostalgia und mixt dabei klassische Verticalscroller-Essenz mit grafischem Minimal-Ambiente. Impressionistisches Space-Age-Opus oder Hommage an virtuose Games-Oldtimer? Smoothe Neo-Romantik wollten die selbsternannten Grenzgänger kredenzen, doch statt zum fulminanten Classic-Medley reicht's gerade mal zur flapsigen Cover-Version genialer Lo-Fi-Urväter. Statt fettem Downbeat blubbern hochgepitchte Simpel-Salven, am minimalistischen Render-Teflon tropft jeder Spritzer Zeitgeist ab. Ein spielgewordenes Irrenhaus, weder radikal noch rootsy: Marketing-verordneter Mainstream.

Sid Meier und die Aliens

Jaja, der Herr Meier. Jahrelang hat Sid uns vorgegaukelt, er würde nur harmlose Strategiespiele wie Civilization oder Alpha Centauri entwickeln. Doch unser Leser Christoph Adam hat uns einen Enthüllungsreport von Softsale zugespielt: Sid Meier entwirft in seiner Freizeit »beängstigende Alien-Charaktere«! Und das auch noch für die Konkurrenzfirma Origin. Softwareleute stecken eben alle unter einer Decke...



Wing Commander Prophecy
DDD 29,90DM
586/166 • 32 MB • WIN95 oder 586/133 • 32 MB • WIN95 • 3DFX
Die ultimative Weltraum-Kampfsimulation wird neu definiert: Unter Benutzung einer neuen Grafik-Engine entsteht ein Abenteuer von unerreichtem grafischen Realismus, neue beängstigende von Sid Meier entwickelte Alien-Charaktere, eine neue Hintergrundgeschichte, die ein unbekanntes Kapitel der Wing Commander-Serie aufschlägt. Erleben Sie Wing Commander, wie Sie ihn noch nie gesehen und gehört haben. Grafikkarte mit 2MB erforderlich.

Nächste Ausgabe: Sid Meier erzählt, wie ihm die Idee zu Quake kam.

Leere Versprechungen

Aldi & Co. überschwemmen den Markt mit billigen PCs; wie soll ein armer Supermarkt-Gigant, etwa Allkauf, da noch mithalten können? Ein schlauer Trick macht's dennoch möglich, wie ein von Alexander Steffen entdeckter Werbezettel leichtsinnig verrät: Die besonders günstigen Computer-Angebote gibt's »ohne Inhalt«! Ja, dann... CS



Das Light-Modell von Allkauf.

GameStar-Fotoroman

Folge 5: Am Semmel-Automaten







Im nächsten GameStar



Monster-Strategie, 3D-Action und die größte Spielemesse der Welt sind die Top-Themen des nächsten Monats.

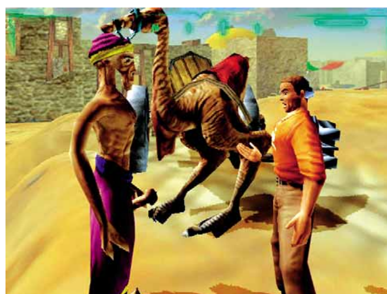


Dungeon Keeper 2

Bullfrog schickt Sie zurück in den Keller. Übernehmen Sie erneut die Kontrolle über die Monsterhorden der Finsternis. Mit neuen Kreaturen, fieseren Heldentrupps und phantastischer Grafik soll **Dungeon Keeper 2** den Erfolg des 3D-Strategie-Vorgängers in den Schatten stellen. Mit Spannung erwarten wir die Testversion, um Ihnen in unserem Erlebnisbericht die schrecklichsten Monster und gemeinsten Fallen zu präsentieren.

Outcast

Machen Sie sich auf spektakuläre 3D-Grafik im Voxelgewand gefaßt. Die Fertigstellung von **Outcast** naht mit Riesenschritten. Ob die KI von Freund und Feind in dem Actionadventure wirklich die Konkurrenz in die Schranken verweist, erfahren Sie nächsten Monat.



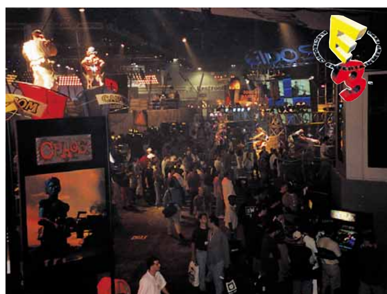
Descent 3

Für die nächste Ausgabe erwarten wir die Verkaufsversion von **Descent 3**. Im Auftrag von Interplay durchfliegen Sie verschlungene, mit gemeinen Kampfrobotern vollgestopfte 3D-Labyrinthe. Setzt die Tunnelballerei mit Voodoo-3-Unterstützung neue Grafikmaßstäbe?



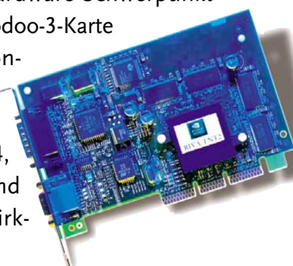
E3 in Los Angeles

Mitte Mai findet die weltgrößte Spiele-Messe Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles statt. Wir sind für Sie dabei und berichten über Highlights wie **C&C3**, **Age of Empires 2**, **Diablo 2**, **Ultima 9**, **Daikatana** und das neue Blizzard-Geheimprojekt.



Die neuesten 3D-Karten

In unserem Hardware-Schwerpunkt muß sich die Voodoo-3-Karte gegen starke Konkurrenz behaupten. Was leisten TNT 2, Savage 4, PowerVR 2 und Matrox G400 wirklich?



Tips & Tricks

Cheat-Codes und Kurztips ohne Ende finden Sie wieder in unserem Tips& Tricks-Teil. Dazu ausführliche Lösungen zu **Jagged Alliance 2**, **X-Wing Alliance**, **Call to Power** und anderen Spiele-Hits.



GameStar CD-ROM

Das Sommerloch fällt dieses Jahr aus. Denn auf unsere Cover-CD packen wir im nächsten Monat wieder die besten **Demos** und spannende **Video-Specials**. Selbstverständlich finden Sie daneben neueste **3D-Treiber**, aktuelle **Spiele-Patches** und **Tools** für jede Lebenslage.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Bill Roper

Als Koordinator und »Mädchen für alles« hat der Workaholic an jedem großen Blizzard-Spiel der letzten Jahre mitgewirkt.



Alter: *34*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Long Beach, Kalifornien*
Beruf: *Spiele-Entwickler*
Ausbildung: *Musiker*
Motto: *Habe ich Zeit dazu? Nein! Werde ich's trotzdem tun? Ja!*

Historie

Wann	Was gemacht?
1994	Blackthorne
1994	WarCraft
1995	WarCraft 2
1996	WarCraft 2 Addon
1997	Diablo
1998	StarCraft
1998	StarCraft Brood War

Die Meilensteine des Bill Roper



Blackthorne: Das hübsche Jump-and-run, eine Auftragsproduktion für Interplay, war vor allem auf der SNES-Konsole erfolgreich. Bill Roper schrieb dazu die Musik.



Diablo: Das brillante Action-Rollenspiel ist bis heute eines der beliebtesten und erfolgreichsten Spiele überhaupt (laut Hersteller 1.500.000 verkaufte Exemplare weltweit).



StarCraft Brood War: Wie schon das Hauptprogramm StarCraft erreichte auch das Addon innerhalb kürzester Zeit die Nummer-1-Position in den US-Verkaufscharts.



10 Fragen zu TV-Serien und Käsekuchen.

Dein erstes Computerspiel?
Das Text-Adventure Zork von Infocom.

Drei Spiele für die einsame Insel?
Wenn's ein Eiland mit Internet-Anschluß ist: Everquest, Acrophobia und StarCraft Brood War.

Welches Spiel hat dich am meisten enttäuscht?
Battlecruiser 3000.

Auf welches Spiel wartest du zur Zeit?
Team Fortress 2.

Deine Lieblingsserie im TV?
Babylon 5, Polizeirevier Hillstreet und Alien Nation.

Deine Lieblingsband?
Barenaked Ladies.

Deine Lieblingsspeise?
Kirschkäsekuchen.

Deine Lieblingswebseite?
Scott Kurtz' Internetcomic über ein fiktives Spielemagazin: www.mpog.com/pvp/

Dein schönster Tag war...
... als ich im College einen landesweiten Gesangswettbewerb gewonnen habe.

Was ist in deinem Kühlschrank?
Leider fast nichts. Ich bin in letzter Zeit zuviel unterwegs.

»Wenn etwas getan werden muß, melde ich mich freiwillig.«

Bill Roper über Adventures, Nintendo und kalte Getränke.

GameStar Was genau ist eigentlich dein Job bei Blizzard?
Bill Roper Mein offizieller Titel ist »Director of 3rd Party Development«, aber »Mädchen für alles« würde es eigentlich genauer treffen. Ich mache alles: Ich koordiniere Ressourcen für die Entwickler, arbeite mit den Leuten der Werbungs- und Verkaufsabteilung und besorge auch Kaffee und kalte Getränke für die Programmierer, wenn gerade Not am Mann ist. Kurz: Wenn irgendwie etwas getan werden muß, dann melde ich mich freiwillig.

GameStar Blizzard hatte in seiner Geschichte viele Eigentümer – der neueste ist der Riesenkonzern Havas. Beeinträchtigt das eure Arbeit?
Bill Roper Wir hatten Glück und wurden immer in Ruhe gelassen. Unser Ruf als effektiver Entwickler hat uns geholfen, unsere Arbeitsweise trotz verschiedener Besitzer zu erhalten.

GameStar Was ist das Geheimnis von Blizzards Erfolg?
Bill Roper Der wichtigste Einzelpunkt: Wir stellen nur Leute ein, die begeisterte Zocker sind. Wir haben noch nie ein Spiel gemacht, nur weil ein Marketing-Typ gemeint hat, daß diese Art Spiel gerade gefragt sei.

GameStar Was sagst du zur Einstellung von WarCraft Adventures?
Bill Roper Ich war der Producer, und es war eine harte Entscheidung. Wir hoffen, daß Leute, die uns Kompetenz beim Spielemachen zutrauen, uns auch vertrauen, wenn es um das Einstellen von Spielen geht.

GameStar Werden Adventures jemals wieder so populär wie früher werden?
Bill Roper Die Vorlieben für einzelne Genres ändern sich zyklisch. Adventures können wieder stark werden, wenn sich das Genre neu erfindet – wie Rollen- und Strategiespiele es in den letzten Jahren ja auch getan haben.

»Wir stellen nur Leute ein, die begeisterte Zocker sind.«

GameStar Was wäre dein absolutes Traumprojekt, wenn du endlos Personal und Geld zur Verfügung hättest?
Bill Roper Eine glaubwürdige, gigantische Multiplayer-Welt mit fortlaufender Geschichte zu erschaffen. Die Vorstellung, mit Hunderten von Leuten aus der ganzen Welt in einem sich ständig verändernden Universum zu interagieren, ist berauschend. GUN

Bill Ropers Gesangstruppe

Kein Witz: Bill (Mitte) singt in dieser mittelalterlichen Folklore-Gruppe auf historischen Festen. Einen winzigen Ausschnitt aus ihrem Song »The Agincourt Carol« können Sie hören, wenn Sie in WarCraft 2 auf die Kirche der Menschen klicken.

